

СТРАНА ИГР

PC PS2 PS3 WII XBOX 360 DS PSP

EMPIRE TOTAL WAR

стр. 62

ПУЛЯ – ДУРА,
ШТЫК – МОЛОДЕЦ!

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

стр. 74

ИСТОРИЯ МАЛЕНЬКОЙ
МЕРТВОЙ ДЕВОЧКИ

STREET FIGHTER IV

стр. 68

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ
ОСНОВАТЕЛЯ ЖАНРА

DRAGON AGE: ORIGINS

стр. 16

BALDUR'S GATE
ДЕСЯТЬ ЛЕТ
СПУСТЯ

(game)land

hi-fun media

publishing for enthusiasts



**GUITAR
HERO**

КОНЦЕРТ РОК-ГРУППЫ
«СТРАНА ИГР»

СМОТРИТЕ
НА DVD

ЕДИНСТВЕННАЯ В РОССИИ
НАРОДНАЯ ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР



ГОЛОСОВАНИЕ СТАРТУЕТ
1 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

**ЛУЧШИЕ
ПРОЕКТЫ
2008 ГОДА
ВЫБИРАЕШЬ ТЫ!**

Подробности
на www.gameland-award.ru

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Command & Conquer: Red Alert 3
Tomb Raider: Underworld
Super Smash Bros. Brawl
Guitar Hero: World Tour
Grand Theft Auto IV
LittleBigPlanet
Prince of Persia
Devil May Cry 4
Soul Calibur IV
Gears of War 2
Mirror's Edge
Fallout 3
Fable II

2009

Реклама

Генеральный видео
партнер в сети Интернет

smotri.com

Генеральный
Интернет партнер

ИГРЫ@mail.ru®

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	главный редактор
Наталья Одинцова	зам. главного редактора
Илья Ченцов	старший редактор раздела PC-игр
Артём Шорохов	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	выпускающий редактор
Вера Серпова	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева	лит редактор/корректор
Хайди Кемпс	корреспондент в США
Юлия Минаева	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	редактор раздела «железо»
Евгений Попов	инженер тестовой лаборатории

DVD

Александр Антонов	выпускающий редактор
Александр Устинов	заместитель начальника отдела
Денис Никишин	старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский	режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок	редактор

ART

Алик Вайнер	арт-директор
Аня Старостина	дизайнер
Олеся Дмитриева	дизайнер
Динара Шаймарданова	верстальщик
Степан Чечулин	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко	менеджер по маркетингу
-----------------	------------------------

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	руководитель проекта
Алексей Бутрин	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	руководитель отдела
Лидия Стречнева	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	менеджер
Ольга Емельянцева	менеджер
Оксана Алексина	менеджер
Александр Белов	менеджер
Максим Соболев	менеджер
Марья Алексеева	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	оптовое распространение
Марина Гончарова	подписка
Татьяна Кошелева	региональное розничное распространение

Телефон/факс: (495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:
8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	генеральный директор
Давид Шостак	управляющий директор
Паша Романовский	директор по развитию
Михаил Степанов	директор по персоналу
Анастасия Леонова	финансовый директор
Дмитрий Плющев	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	редакционный директор
Дмитрий Донской	основатель журнала

PUBLISHER

Dmitri Plushev	publisher
Dmitri Agarunov	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
strana@gameland.ru

E-mail:

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>;

Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27,
45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru

Слово редактора

Март 2009 #05(278)



НА ОБЛОЖКЕ

Empire: Total War

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

The Creative Assembly

Время от времени читатели просят нас убрать из журнала компьютерные игры. Совсем. Дескать, на PC все равно ничего хорошего не выходит – только зря страницы тратим. Чаше всего к радикальным мерам призывают консольщики-неофиты – те, кто лишь год-два назад купили себе PlayStation 2, Xbox 360 или PlayStation 3. Священный пламень негодования пылает тем ярче, чем более человек презирал «тупые развлечения для детишек» в прошлом.

Все это довольно глупо. PC (вернее, Games for Windows) – хорошая платформа, для которой выпускается примерно столько же приличных вещей, сколько и для одной из пяти современных приставок – к примеру, для Nintendo Wii или для PlayStation 3. Все шесть систем могут спорить за места на пьедестале почета – и общемировом, и в отдельных регионах или странах. Однако разница между полноценными играми (для PC и консолей от Sony, Nintendo и Microsoft) и всеми остальными примерно такая же, как между развитыми капиталистическими странами и третьим миром. И очевидный аргумент: «Да в России же все играют на PC, поэтому и писать надо о PC!» становится излишним. Уж слишком часто популярны не самые достойные вещи (юмористические передачи на ТВ – лишь один из многих примеров). К счастью, игры для PC действительно есть за что любить.

Лучшее доказательство того, что PC – полноценная платформа с эксклюзивными хитами, прямо сейчас у нас перед глазами. Empire: Total War (мы первыми в России изучили полную версию игры) – масштабная стратегия, которая никогда не вышла бы ни на одной из приставок. Да, в наши дни на PlayStation 3 и Xbox 360 широко распространены и FPS, и RTS, и даже MMORPG. Но в глобальные стратегии в духе Total War и Europa Universalis никто не будет играть с джойпадом в руках перед широким FullHD-экраном. Они созданы совсем для другой аудитории – тех, кто готов тратить по полтора часа на один ход (вся партия длится сотню-две ходов), проводить половину игрового времени в многоуровневых системах меню и приходить в восторг от того, что пушечные ядра реалистично застревают в грязи. Empire: Total War не развлекает геймера сюжетными роликами, зато позволяет сделать с симулируемым миром практически все, что душе угодно. Петр Первый и Российская империя – в вашем распоряжении. Любая другая европейская и не только держава – тоже. Кто тут первый на очереди помыть сапоги в Индийском океане?

Константин Говорун,
главный редактор

www.l2.ru

Тот самый Lineage 2

Официально, бесплатно, по-русски.

INOVA

реклама

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

8

На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

Также в номере:

Darksiders: Warth of War...

Подробный список материалов раздела – на стр. 8.



16 Dragon Age: Origins

BioWare возвращается к истокам. После ситхов и джедаев нас вновь ждет настоящий фэнтезийный мир.



20 Mini Ninjas

Создатели Hitman решили взять тайм-аут, сделав забавную игру про маленьких ниндзя и лесных зверей.

32

Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.

Также в номере:

Авторские колонки

Подробный список материалов раздела – на стр. 32.



34 Total War: творить историю своими руками

С чего начинала The Creative Assembly.



44 DS против PSP: раунд 3

Впервые DS и PSP схлестнулись на страницах «СИ» в 2005-м, затем – в 2006-м. Настало время новой битвы!

60

На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.

Также в номере:

ShellShock 2: Blood Trails, Robocalypse

Подробный список материалов раздела – на стр. 60.



62 Empire: Total War

The Creative Assembly клялась, что делает не симулятор, а обычную RTS, но не сумела нас окончательно убедить.



74 F.E.A.R. 2: Project Origin

История маленькой мертвой девочки продолжается. На этот раз Альма зла и очень опасна.

**Список
рекламодателей**

Electronic Arts 15 | Innova 3 | Лаборатория Касперского 31 | Мегафон 4 обл. | Софт Клуб 7, 43 | mail.ru 49 | My Space 3 обл. | Телеканал 2x2 57 | Люксор 73 | GamersParty 85 | Редакционная подписка 153 | К-Системс 89 | МТШ 111 | Maxi Racing 157 | РМ-телеком 151 | Телеканал Gameland.tv 145 | Телеканал ТНТ 141

DVD №1.

Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге — только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena...

Подробное содержание — на стр. 6

DVD №2.

Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам.

Также на диске:

NecroVisioN, Half-Life 2: Ragnarok Arena

Remastered, Battlefield 1942: T.W.I.W.M.T.B.

Подробное содержание — на стр. 154

**22 Fatal Frame IV**

Fatal Frame, кажется, ничуть не изменилась, хоть и перешла на новую консоль.

**50 Mainichi Issho: Котячьи новости**

Игорь Сонин рассказывает, как коты-репортеры застукали Хидео Кодзиму в нелепых тапочках.

**68 Street Fighter IV**

Величайшее событие в жанре, хардкорный взгляд на боевую систему и потребности игроков.

112

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, — новинках аркадных залов, Интернете, ретро-итах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:

Новинки Wiiware, XBLA и PSN...

Подробный список материалов раздела — на стр. 112.

**128 Batman R.I.P.**

Нашу новую рубрику об интересных комиксах открывает история о том, как убили Бэтмена.

**120 Кросс-формат: Игровое кино**

В этот раз подробно изучаем фильмы, где видеоигры и их герои сыграли одну из главных ролей.

146

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:

Обратная связь, комикс...

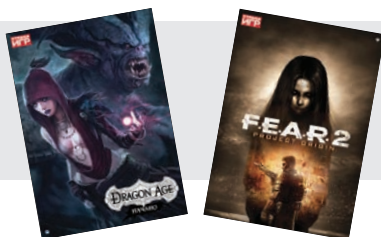
Подробный список материалов раздела — на стр. 146.

**148 Блогосфера**

Наши читатели высказываются на тему гонок и файтингов.

Комплектация

Постеры: Dragon Age: Origins
и F.E.A.R. 2: Project Origin



Ответ на вопрос
«ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 60

Содержание Видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Guitar Hero: World Tour (PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

Мы наконец-то закончили обзор новой части известной «гитарной» игры... которая теперь уже не только «гитарная».



Street Fighter IV (PS3, Xbox 360, PC)

Возвращение легендарного сериала состоялось! Серьезнейший релиз – и без цифры 2 в названии. Насколько игра канонична, вы узнаете из нашего видеообзора.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней развели. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (Xbox 360, PS3, PC)

В наши руки попала превью-версия обновленных и дополненных «Хроник Риддика». Мы прогулялись по кораблю «Темная Афина» и делимся впечатлениями.



Ryu Ga Gotoku 3 (PS3)

В японском PSN появилась демоверсия новой части Ryu Ga Gotoku (нам сериал более известен как Yakuza). Жаль только, что об англоязычной версии никто пока даже не заикнулся.

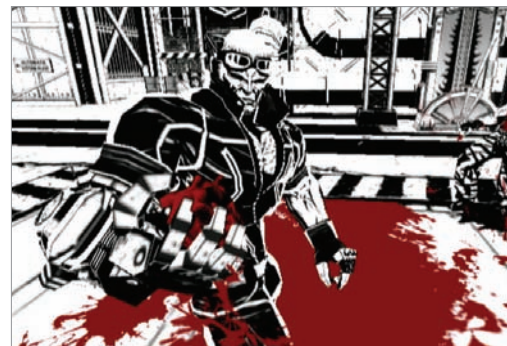
Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)

Сериал о похождениях brave солдата Снейка продолжается. И если вы думаете, что уже видели все, – вы глубоко заблуждаетесь.



MadWorld (презентация)

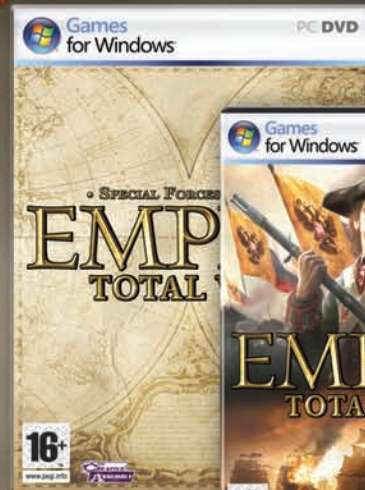
Не презентация, а наглядное пособие. Вы узнаете о том, как перекрасить черно-белый мир MadWorld в веселый красный цвет. Благо, источников «краски» хватает.



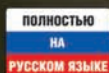
Кадры из игры

КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ НА ВОДЕ И НА СУШЕ!

Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя...



МАРТ 2009



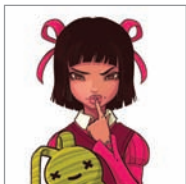
www.totalwar.com

©SEGA. Названия The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War и логотип Total War являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assembly Limited. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными или товарными знаками корпорации SEGA. Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, «Games for Windows» и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все права сохранены.



На горизонте

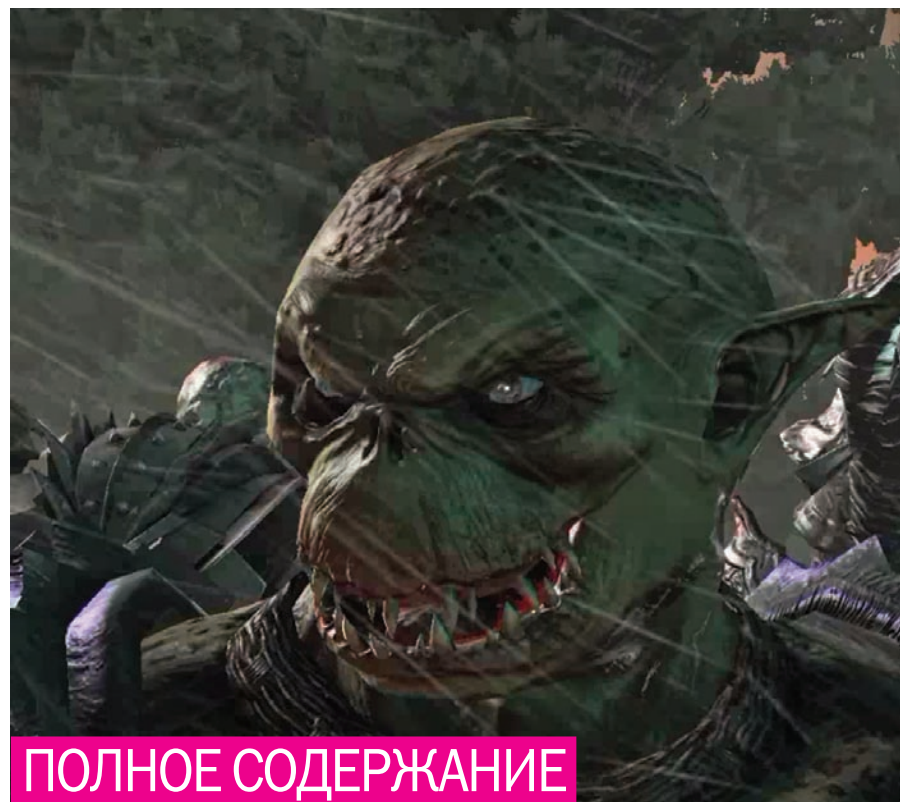
Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

На Games Convention 2008 создатель Super Smash Bros. Brawl, Масахиро Сакурай, рассказал, как велась разработка игры, и заодно поведал, что его студия Sora на деле состоит из двух людей: секретарши и самого Сакурая. Костяк команды Brawl образовали фрилансеры из Game Arts (Grandia, Lunar) и других японских компаний.

И вот на днях приходит известие: Сакурай возглавит студию Project Sora (на этот раз со штатом в 30 человек), а стартовый капитал в размере 200 млн иен (\$2.16 млн) ему предоставит издательство Nintendo. Президент «большой N», Сатору Ивата, сообщил, что Project Sora займется неким особенным проектом. «Если бы мы собирались просто эффективно использовать вложенные средства, мы бы выпустили игру в духе тех, что выходят под маркой Touch! Generations. Но я хочу не этого. Наша цель – выпустить нечто такое, что пришлось бы по душе даже геймерам-«хардкорщикам» и в то же время основывалось бы на свежих идеях», – объявил он. Президент также намекнул, что новинка увидит свет в 2011 году, и дополнительно подчеркнул: речь не идет об очередном выпуске Super Smash Bros.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta (PS3, Xbox 360)	не объявлено
BioShock 2: Sea of Dreams (PC, PS3, Xbox 360)	III квартал 2009
Diablo III (PC)	не объявлено
Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus (PS3)	не объявлено
Mafia 2 (PS3, Xbox 360, PC)	III квартал 2009
Resident Evil 5 (PS3, Xbox 360)	13 марта 2009 года
StarCraft II: Wings of Freedom (PC)	не объявлено
Tekken 6 (PS3, Xbox 360)	IV квартал 2009
Uncharted 2: Among Thieves (PS3)	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»

Новости

Антикризисные меры Square Enix	10
Wii – лидер рынка	11
Nintendo, как всегда, на коне	12
Ненасытная Activision не отпускает Brutal Legend	13
Два новых поля боя	14

Хит?!

Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)	16
---	----

В разработке

Darksiders: Warth of War (PS3, Xbox 360)	26
Fatal Frame IV (Wii)	22
Mini Ninjas (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS)	20
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS)	24

В разработке – мини

Alan Wake (PC, Xbox 360)	28
Dead Rising 2 (PC, Xbox 360, PS3)	28
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up (Wii)	29
Unbound Saga (PSP)	29
Legends of Daemona: Farepoint's Purgatory (PC)	30
Звездные волки 2: Гражданская война (PC)	30
Mytran Wars (PSP, PS Network)	31

Смотрите
также



Новости на DVD

События двух недель в «Видео-фактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн

Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV

Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

СОДЕРЖАНИЕ



Dragon Age: Origins

BioWare возвращается к истокам, красит Baldur's Gate в темные тона и обещает шесть историй в одной коробке, роман с магом-оборотнем и жаркое на волшебном жиру.

Читайте на странице 16



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

У наших журналистов оказалась превью-версия игры. Мы прогулялись по кораблю «Темная Афина» и теперь делимся впечатлениями.

Смотрите на DVD



Mini Ninjas

Отважные маленькие ниндзя сражаются за добро и справедливость всем известными методами: сюрикеном в лоб и кинжалом в спину.

Читайте на странице 20

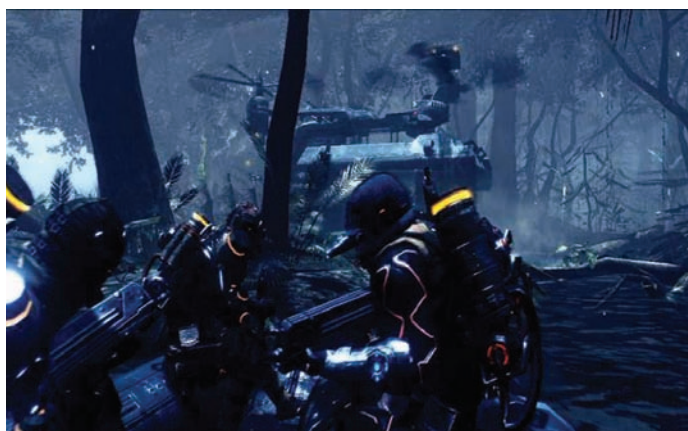
НА ГОРИЗОНТЕ

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Uncharted 2: Among Thieves



Lost Planet 2

Новости

Самые важные события игрового мира

НА ГОРИЗОНТЕ



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Напомню, что еще на Западе есть фактически обанкротившаяся компания Midway, которую тоже можно купить. Из издательств среднего масштаба также можно вспомнить о THQ, но там говорят, что денег много и продаваться никому они не хотят. О гордой Take-Two, отвергшей все поползновения со стороны EA, вы уже и сами все знаете.

Антикризисные меры Square Enix

У Square Enix дела идут, прямо скажем, плохо. Компания задержала на шесть дней отчет за третий квартал фискального года (то есть за октябрь-декабрь 2008-го), что привело к падению цен на ее акции до рекордно низкого за последние пять лет результата. А все потому, что инвесторы догадались – Square Enix есть что скрывать. Как оказалось, ее главный потенциальный хит, Dragon Quest IX, не готов к публикации и требует еще нескольких месяцев тестирования и отлова багов. В итоге выход DQ IX перенесен на июль и, по словам Ёити Вадэ, эта задержка может повлиять на релиз Final Fantasy XIII. Как следствие, прогнозируемая годовая выручка (текущий финансовый год, напомним, закончился для компании в марте) уменьшилась аж на 62%.

Но Square Enix даже не думает унывать! Одновременно с признанием в немалых потерях японский игромагнат взял да предложил \$117 млн за всю Eidos разом. На момент написания

материала еще неизвестна реакция акционеров (собрание намечено на начало марта), но Ситибанк, их советчик, рекомендует соглашаться – выгодно, мол. И Warner Bros., владеющая двадцатипроцентным пакетом акций, уже высказалась в пользу сделки. Square Enix, как следует из опубликованного ей документа, планирует поглотить Eidos. Ни слова не сказано, что произойдет с уже находящимися в разработке проектами – например, с третьей частью Deus Ex. Коснется ли Tomb Raider и Hitman стратегия «полиморфного контента»?

Подобный трюк Square Enix проделывает не впервые – в 2005-м она поглотила Taito, а прошлым летом предложила сделку Тесмо (речь шла о сумме едва ли не вдвое большей, чем в данном случае), которую та отвергла в пользу слияния с Koei. Да и о том, что японский гигант неравнодушен к западному рынку, говорит уже прошлогодний альянс с Gas Powered Games, разрабатывающей Supreme Commander 2. О дальнейших шагах Square Enix на Запад мы вам обязательно поведаем.



Продажи консолей



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Похоже, что Юдзи Нака решил пойти по стопам Миямото и обратился к так называемой казуальной аудитории. Получится ли?

Пользовательский контент – в каждую игру!

Португальская студия Seed объявила, что готовит для PS3 стратегию Under Siege, которая будет распространяться через PSN. Авторы подчеркивают, что речь не идет о классической RTS со строительством баз и сбором ресурсов: акцент в новинке делается на бои. Судя по первым скриншотам, действие развернется в эпоху Средневековья, может быть, в каком-то фэнтезийном мире. Главный сюрприз – Seed обещает предоставить геймерам широкие возможности для творчества, правда, не уточняя, что имеется в виду.

52 загружаемых квеста для Dragon Quest IX

Square Enix рассказала, что побалуует игроков Dragon Quest IX для DS «плюшками», которые можно будет загружать через Wi-Fi. Во-первых, это свежие квесты, которые будут обновляться еженедельно в течение года. Во-вторых, для каждого картриджа DQ IX сгенерируют так называемый список специальных предметов. Скачав его, можно как пополнить ассортимент существующих в игре магазинов, так и получить скидку на старый товар. В Square Enix клянутся, что геймерам и впрямь достанутся разные списки, и обещают обновлять подборку каждый день. О цене ничего не говорят, так что, скорее всего, скачиваемый контент окажется бесплатным.

Игры для DSi

Nintendo объявила, что для DSi – новой модели DS, оснащенной камерами, будут выпускаться специальные игры, которые, тем не менее, удастся запустить и на обычной версии консоли. Разница будет лишь в количестве доступных геймплейных опций. Разработчики из PM Studios сейчас как раз трудятся над подобным проектом – портом аркадного ритм-симулятора DJ Max Technika, но не уточняют, каких именно игровых возможностей лишатся владельцы стандартной DS. Напомним, что в Европе и США DSi появится в апреле, а вот японцы уже всю наслаждаются новинкой – у них она появилась в ноябре прошлого года.

Достучаться до Wii

Компания Sega подтвердила, что Let's Tap для Wii, появившаяся на японских прилавках в декабре прошлого года, порадует западную публику (то есть и нас с вами) уже этим летом. Создатели (а главный идеолог Let's Tap – это Юдзи Нака, «папа» ежа Соника) преподносят свое творение не иначе, как «первую в мире игру, в которой не используется контроллер». Конечно, авторы несколько лукавят – Wiimote все же понадобится. Его нужно положить лицевой стороной вниз на твердую и ровную поверхность, по которой и предстоит стучать ладонями. Датчик вибраций, встроенный в контроллер, исполняет роль «устройства ввода». То есть прямого контакта с Wiimote нет, но, тем не менее, играть без него не получится.

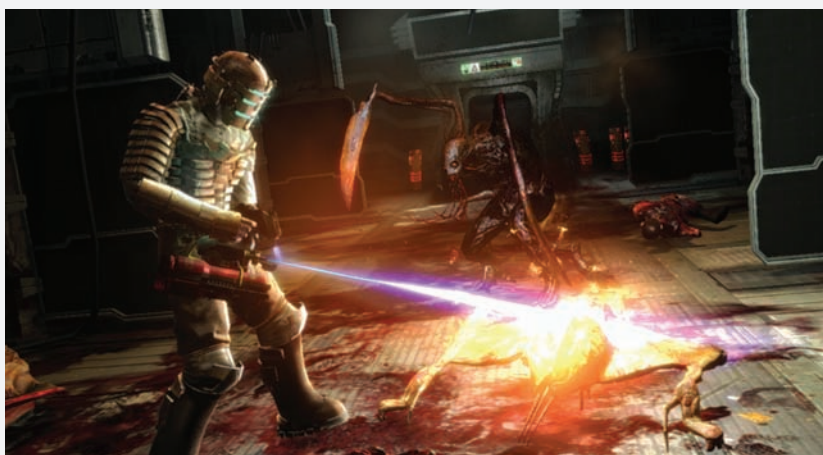
Всего в Let's Tap пять режимов, каждый из которых можно запустить как одному, так и в компании с тремя друзьями. Rhythm Tap легко освоит те, кто знаком с музыкальными симуляторами: экран разделен на четыре полосы (по количеству игроков), по которым летят кружки. Когда они достигают кон-

трольной точки, нужно стукнуть по поверхности. Причем надо отличать легкие прикосновения и удары посильнее.

В режиме Bubble Voyager мы парим на воздушном шаре по двумерному лабиринту из мин и других препятствий. Легкий хлопок – и шар взмывает вверх, сильный удар – летчик делает выстрел.

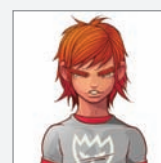
Тар Runner гораздо проще. Все, что нужно, – обогнать соперников. Бежать предстоит по двумерному уровню, как в классических платформерах. Скорость набирается благодаря слабому похлопыванию, а чтобы прыгнуть, нужно стукнуть посильнее. Впрочем, в этом режиме есть и свои хитрости: если задавать хлопками ритм, бегун домчится до финиша быстрее. К тому же можно отыскать способ срезать путь.

Режим Silent Blocks – это игра на аккуратность. Требуется по одному вытаскивать кубики, которые собраны в башню, так чтобы конструкция не рухнула. Наконец, Visualizer остается самым загадочным режимом для тех, кто не знаком с японским языком, так что подробнее узнаем о нем этим летом.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Главная проблема с приставками от Nintendo – то, что на них хорошо продаются обычно лишь игры от самой Nintendo. Если этот тренд переломить – всем будет счастье.

«Wii – лидер рынка»

Dead Space, научно-фантастический хоррор, который вышел на PC, PS3 и Xbox 360 прошедшей осенью, появится и на Wii. Председатель совета директоров EA Джон Ричителло (John Riccitiello) заявил, что возлагает на Wii-версию Dead Space такие же надежды, как на варианты для всех остальных платформ вместе взятых, и прямо заявил, что «Wii – лидер на рынке». Оправдаются

ли надежды Ричителло, мы узнаем уже в этом году. Кроме того, по слухам, 2K Games планирует порадовать владельцев Wii сериалом Bioshock, который по духу похож на Dead Space. Во всяком случае, 2K Games для работы над второй частью Bioshock ищет программиста, знакомого не только с консолями Microsoft и Sony, но и Nintendo. Воистину, все дороги ведут к Wii.

Цифры и факты

200 млн игр для PSP
продано за весь жизненный цикл консоли.

Capcom отправила в магазины
2 млн копий Street Fighter IV.

Бывшие сотрудники Ensemble
основали студии Robot Entertainment и Bonfire.

Сиквел American McGee's Alice
издаст в 2009 году компания EA.

Платные видеосервисы популярнее бесплатных
С открытия сервиса Netflix в Xbox Live 19 ноября уже более миллиона американских подписчиков успели им воспользоваться для просмотра фильмов и сериалов через Интернет – полтора миллиарда минут видеоматериалов оказались востребованы. В США, Великобритании, Ирландии, Франции и Германии также доступен «видеомагазин», позволяющий скачивать новинки кинематографа. Между тем оставленная позади Sony гордо заявляет, что у них все быстрее, забесплатно, да еще и Blu-Ray есть.

THQ: меньше, но лучше
THQ тоже страдает от кризиса: потеряв почти \$200 млн в конце прошлого года, компания планирует уволить 600 сотрудников – то есть почти четверть штата. Также в планах руководства смена стратегии – теперь зеленый свет будет даваться новинкам, имеющим наибольшие шансы превратиться в известные бренды. Как следствие, говорит глава THQ Брайан Фаррелл, игра для хардкорной аудитории станет меньше, но им будет уделяться больше внимания в разработке и маркетинге – и приводит в пример успех Saints Row 2.

Видеоигры полезны детям!

Парламентский комитет Евросоюза провел исследование, касающееся влияния видеоигр на детей. Результаты озвучил голландский депутат Тойн Мандерс: «Видеоигры в большинстве случаев не опасны и даже могут способствовать развитию важных навыков – стратегического мышления, творческого подхода, умения работать в команде и стремления к инновациям». Заодно он призвал членов ЕС принять систему возрастных рейтингов PEGI вместо того, чтобы запрещать игры вообще. Германия, ах!



Nintendo, как всегда, на коне

На фоне грустных финансовых отчетов, повествующих о многомиллионных убытках и массовых увольнениях, Nintendo стоит непоколебимо – продажи растут. Но из-за повышающегося курса иены даже «большой N» пришлось туго – прибыль заметно уменьшилась. Обусловлено это тем, что значительная часть выручки издательства (да и, пожалуй, почти всех крупных японских игровых компаний) идет

из-за рубежа – а с падением доллара, евро и особенно фунта стерлингов относительно иены уменьшается и выручка.

Тем не менее, невзгоды не помешали Nintendo потратить \$142 млн (больше, чем Square Enix предлагает за всю Eidos!) на покупку 40 тыс. кв. м. офисных помещений в Киото, рядом с нынешней штаб-квартирой компании, для создания там крупного центра по разработке игр и «железа».



Сатору Ивате культурные барьеры – не помеха

Прокомментировать успехи Nintendo в прошедшем праздничном сезоне взялся Сатору Ивата. Он признался, что Wii Music, на которую компания возлагала большие надежды, оказалась недостаточно успешной. Ивата видит причину в том, что мнения о Wii Music диаметрально противоположны: «Есть люди, которые ставят ее высоко, и есть те, кто вообще ее не любит. Другие игры обычно воспринимаются умеренно-положительно. Но если достаточное количество потребителей оценивают новинку низко, то в целом мнение публики о ней складывается плохое. Так и в случае с Wii Music – впечатления от нее у каждого конкретного геймера свои». Но Ивата вовсе не расстроен – ведь Brain Training в Японии тоже шел нарасхват до выхода второй части. Он считает, что нужно время, чтобы западная аудитория распробовала свежее про-

изведение, и приводит в пример куда более медленное распространение DS в Америке, нежели на родине.

«В Японии многие люди видели, как другие играют на DS в поездах, и консоль быстро примелькалась. Даже равнодушные к играм интересовались, что же это за устройство. В США же, напротив, большинство не ездит на поездах, пользуясь машинами. У американцев способы коротать время в дороге сильно отличаются от наших, а значит, и портативные консоли в их жизни занимают иное место». Изначально в Nintendo скептически относились к запуску за рубежом таких проектов, как Donkey Kong, Super Mario Bros., Nintendogs, Brain Training и Pokemon – но их успех убедил Ивату, что культурные различия могут быть преодолены: «Необходимо менять не сам продукт, но то, как мы преподносим его особенности».

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



При словах о «железе» кое-кто должен подпрыгнуть и завопить: «Ага! Наследники DS и Wii на подходе!». Впрочем, какие же это новости? И так ясно, что даже когда умрут все, останется одна Nintendo.

КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



По-моему, Wii Music надо было бесплатно прилагать к приставке или дополнительному виимоуту. Все-таки, это даже не Wii Sports и Wii Play.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Все перевернулось. Activision Blizzard ведет себя, как Electronic Arts. Та, в свою очередь, ведет себя, как... наверное Sega времен Dreamcast, только без собственной приставки.

Ненасытная Activision не отпускает Brutal Legend

Activision Blizzard с финансовым кризисом справляется неплохо – как подчеркивает Бобби Котик, благодаря «строгой, размеренной стратегии». В переводе на более понятный язык это будет звучать так: «У нас есть Guitar Hero, Call of Duty и World of Warcraft, которые гарантированно наполнят наши кошельки». Идти ва-банк Activision, в отличие от EA, не намерена – Котик называет лишь две внутренние разработки компании, не относящиеся к именитым сериалам, но имеющие хорошие шансы в подобные сериалы перерасти – Prototype и Singularity.

Превратить в источник дохода Котик собирается даже те игры, которые Activision при слиянии с Vivendi выкинула из портфолио. Так, не чурающаяся риска Electronic Arts недавно подобрала Brutal Legend, проект гениального Тима Шафера (Full

Throttle, Psychonauts) и его команды Double Fine. И что бы вы думали – Activision пишет гневное письмо, где утверждает, что сама вела переговоры с Double Fine и что сделка последней с EA недействительна. При этом очевидно, что Activision Blizzard вовсе не желает вернуть Brutal Legend – ведь это не дойная корова а-ля Call of Duty. Activision хочет денег. Мол, Atari же заплатила за «Риддика» и «Охотников за привидениями» – пусть и EA теперь раскошелится. «Электроники» настроены совсем иначе: «Мы сомневаемся, что Activision подаст в суд. Тогда компания будет выглядеть как муж, который оставил семью и пытается засудить жену, нашедшую себе парня получше».

Если все обойдется, то игру с Джеком Блэком в главной роли мы увидим уже в конце года.



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Наши разработчики и издатели не собираются обращаться за помощью к государству. Им удобнее, чтобы оно их не замечало. А то вдруг запретит игры с кровью продавать или еще какую глупость придумает.

Британские разработчики завидуют канадцам

Глава Ассоциации независимых разработчиков игр (Tiga), Ричард Уилсон, обратился к британскому правительству с просьбой субсидировать игровую индустрию – так, как это делается, например, в Канаде (в провинциях Квебек и Онтарио, точнее говоря). Ведь если канадские разработчики освобождены от бремени налогов, а английские – нет, получается несправедливо! Всемирная торговая организация, однако, прямо ответила на запрос британцев – никаких правил, касающихся субсидий, в ее кодексе

нет, а значит, и принудить канадцев плясать под общую дудку не выйдет. «Если мы не можем заставить наших конкурентов получать выгоду от снижения налогов, есть простое решение – самим сделать так же», – сказал Уилсон и подсчитал, что правительственные инвестиции в размере 220 миллионов фунтов стерлингов помогут создать 1600 рабочих мест в индустрии и тем самым помочь экономике Великобритании в условиях кризиса. Правительство, впрочем, выделять средства по-прежнему не хочет.

Сталин против мейнстрима

Стокгольмский издатель и разработчик Paradox Interactive (Hearts of Iron, Mount & Blade) запустил сервис цифровой дистрибуции Mezmer Games. Служба займется распространением проектов, которые не интересны мейнстримовым издателям. Пока что в портфолио Mezmer Games всего две игры – фэнтезийная пошаговая стратегия Legio и... «Сталин против марсиан» Александра Щербакова.



Ubisoft ширится, Midway закрывается

То, что мы давно пророчили, случилось: Midway официально объявила себя банкротом. Ubisoft поможет ей с выпуском Wheelman; судьба другого долгожителя Midway, This Is Vegas, на данный момент неизвестна. Сама Ubisoft продолжает скупать разработчиков по всему миру: сперва Massive Entertainment (World in Conflict) в ноябре, недавно Southlogic Studios (линейка игр для девочек Imagine) и вот сейчас – Action Pants (команда со штатом из 110 сотрудников, за два с лишним года существования не выпустившая ровным счетом ничего).



Namco Bandai тоже нацелилась на Запад?

Практически одновременно со Square Enix о покупке западного издателя объявила и Namco Bandai. D3 Publisher, принесшая нам такие неординарные игры, как Puzzle Quest и Earth Defense Force 2017, была приобретена японским холдингом. Также Namco Bandai сняла Bottlerocket Entertainment с разработкой Splatterhouse, выход которой на Xbox 360 и PS3 по-прежнему намечен на этот год.

Цифры и факты

Аркадная версия KoF XII
выйдет в Азии 10 апреля.

Capcom анонсировала
Lost Planet 2.

В FF XIII
появится героиня по имени Ребро.

131 тыс. копий Star Ocean IV
были приобретены в день релиза игры в Японии.

Танцы в онлайн

Компания Snail Game и холдинг Astrum Online выпустили необычную онлайн-игру «Пара Па: Город Танцев», в которой пользователям предложат, как в индийском кино, общаться друг с другом при помощи танцев. Музыкальная библиотека в «Городе Танцев» будет ежемесячно пополняться популярными композициями из отечественных и зарубежных хит-парадов. Кроме того, администрация MMO совместно с известными российскими лейблами планирует регулярно проводить конкурсы молодых исполнителей. Платить за участие в виртуальных плясках не потребуется; клиент игры можно бесплатно скачать на официальном сайте <http://www.parapa.ru>.

Muramasa: The Demon Blade задерживается
Издательство Rising Star разочаровало европейских поклонников гибрида beat'em up и RPG, Odin Sphere для PS2. Идейная последовательница «Сферы Одина», Muramasa: The Demon Blade для Wii, придет к нам не раньше весны 2010 года, хотя изначально планировалось опубликовать ее в ноябре.



EA заинтересовалась G.I. Joe

Августовскую премьеру кинофильма «Бросок кобры» (G.I. Joe: The Rise of Cobra) компания EA отметит выпуском одноименного экшна для всех актуальных игровых платформ. У нас бренд G.I. Joe мало известен, хотя именно с этих шарнирных солдат компании Hasbro началась история экшн-фигурок.



Чужих по весне считают

Издательство Sega объявило, что готовит Virtua Tennis 2009 для PS3, Xbox 360, Wii и PC. На консоли от Nintendo сериал появится впервые, а вот на остальных он уже побывал. В новом выпуске нас ждут мини-игры, около 40 кортов, уже известный поклонникам режим World Tour, а также виртуальные воплощения мировых звезд большого тенниса. Выход Virtua Tennis 2009 в США запланирован на май 2009 года.

Кроме того, Sega продолжает публиковать игры по вселенной «Чужого» и «Чужого против Хищника». К Aliens: Colonial Marines, которая будет издана для PS3, PC и

Xbox 360 уже в марте, добавилась Aliens Vs Predator. Над ней работает студия Rebellion, выпустившая в 1999-м на PC одноименный шутер. Предполагается, что Aliens Vs Predator появится на тех же платформах, что и Colonial Marines в начале следующего года.

А вот от RPG по мотивам «Чужого» Sega решила временно отказаться. Напомним, проект анонсировали еще в 2006 году, причем, как сообщалось, его созданием занялась студия Obsidian. Однако сейчас поговаривают, что новинка может вовсе не увидеть свет.



Два новых поля боя

EA анонсировала сразу два выпуска сериала Battlefield, а именно Bad Company 2 и BF 1943. Первая поступит в продажу в 2010 году, и пока ничего определенного, кроме обещания продолжить идеи первой Bad Company, о ней не известно. Battlefield 1943, в свою очередь, вернется к самым истокам цикла и окажется... урезанной версией BF 1942. Например, на одной карте найдется место лишь для двадцати четырех игроков, а не 64, как обычно. Карт всего три: Iwo Jima, Guadalcanal и Wake Island – во всяком случае, на первых порах. Взамен четырех классов – опять же, три (стрелок, снай-

пер и «тяжелый» пехотинец). Привычного медика мы не увидим, потому что разработчики отказались от традиционных шкалы здоровья и аптечек в пользу саморегенерации, которая сейчас встречается, пожалуй, в трех шутерах из четырех. С другой стороны, в BF 1943 можно будет прыгать с парашютом и сжигать мосты, чтобы остановить наступление противника. Надо отметить, что Battlefield 1943 выйдет в версиях для PC, PS3 и Xbox 360, но на всех платформах она будет только скачиваться через Интернет – коробочных вариантов не планируется.

КОММЕНТАРИЙ

Илья Ченцов



Тем временем принадлежащая Элтону Джону компания Rocket Pictures работает над фильмом Pride & Predator, где с инопланетным охотником сталкиваются герои морализаторской драмы Джейн Остин. Картину (и игру по мотивам?) ждем в 2010 году.

КОММЕНТАРИЙ

Илья Ченцов



Лишь бы эти анонсы не заставили EA отложить Battlefield Heroes. Хотя, конечно, и без того непонятно, когда же она выйдет.



Война уже началась!

www.war-russia.ru



6 рас конфликта
22 класса персонажей

Тысячи уроков сражающихся одновременно
RvR в открытом мире: вступайте в битвы,
участвуйте в осадах крепостей и столицы врага
Прочтите все записи Книги Знаний и
раскройте секреты мира Warhammer



GAMES WORKSHOP **MYTHIC**

© Copyright Games Workshop Limited 2009. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009. Used under license by Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Mythic Entertainment and the Mythic Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.



На правах рекламы

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все названия продуктов, компаний и марок, логотипы и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТАЙНА КОРАНА В этом году на презентацию Dragon Age: Origins в Москву прибыл сам Грег Зещук (Greg Zeschuk, на родине его фамилию произносят как «Зечак»), один из основателей BioWare. Когда я спросил Грега, не хотелось ли ему когда-нибудь стать персонажем игры, он неожиданно ответил: «Да ведь я уже был! Помните в первой Baldur's Gate такого воина-вора Корана (Coran)? Если взглянете на его портрет, это я и есть».

ХИТ?!



ТЕКСТ

Илья Ченцов

«На золотом крыльце сидели царь, царевич, король, королевич, сапожник, портной – кто ты будешь такой?» В нашем далеком детстве от ответа на этот вопрос зависело только то, кому в конечном счете придется водить. Новая игра компании BioWare не зря несет слово Origins в названии – выбранная перед началом игры биография повлияет на развитие событий не меньше, чем последующие поступки героя.

DRAGON AGE:

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? BioWare возвращается к истокам, красит Baldur's Gate в темные тона и обещает шесть историй в одной коробке, роман с магом-оборотнем и жаркое на волшебном жиру.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что авторы слишком сильно понадеялись на свои старые наработки и отовсюду вылезут уши ситхов, джедаев и Спектров. Что в диалогах в самый ответственный момент не окажется нужного нам варианта. Что прохождения с разными биографиями будут не сильно отличаться друг от друга.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На взрослую историю – и возможность повернуть ее в ту сторону, куда мы захотим. На фантастическую реиграбельность. На то, что бои будут увлекательными и осмысленными, а любовь, дружба и вражда – настолько настоящими, насколько это может быть в компьютерной игре.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
role-playing, PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
dragonage.bioware.com
Страна происхождения:
США

К

ак и в старой считалочке, нам предлагают шесть вариантов судьбы: эльф-кочевник, эльф-горожанин, дварф-король, дварф-простолудин, маг и аристократ. Каждый начнет игру со своей «стартовой позиции», у каждого появятся свои враги и друзья... Невольно вспоминается один недавний ролевой проект, в котором тоже было шесть героев на выбор, причем еще более разношерстных, чем в Dragon Age: Origins. Но древняя собака-робот и го-тичная ангелица (и даже ездовой тигр) не помогли Sacred 2 выбраться из болота посредственности. Впрочем, все мы прекрасно понимаем, чем игра BioWare отличается от аскароновской мясорубки. Два слова: выбор и последствия. Откажитесь помочь эльфам справиться с оборотнями, и можете не рассчитывать на их содействие в борьбе с нежитью. Согласитесь – и узнаете некоторые интересные подробности, которые, возможно, заставят вас пересмотреть свое решение. Задумаетесь: «Зачем нам нужны союзники, неспособные даже с вервольфами самостоятельно справиться?» – и окажетесь в одной тарелке с нами, журналистами, которым показали этот эпизод на недавней презентации Electronic Arts, строго-настрого наказав не раскрывать никому лихих поворотов сюжета.

А зачин таков: на мирные земли Ферелдена начала наступление армия чудовищ, предположительно ведомая одним из Старых Богов – драконом, разбуженным потерявшим человеческий облик магами-отступниками. Наш герой должен вступить в ряды Серых Стражей, неутомимых борцов с порождениями тьмы (параллели со Спектрами из Mass Effect уместны) и дать отпор монстрам, попутно разобравшись, откуда они взялись, что им нужно и можно ли – ха-ха! – использовать их в своих целях. Другими словами, злодейский путь нам не заказан, и вариантов финала обещано множество.

Увы, кусочки, которые мы видели, не позволяют с уверенностью сказать, насколько банальной или захватывающей окажется история – судить можно лишь о качестве картинки и постановке сцен. Что приятно, во время сюжетных диалогов и монологов персонажи не стоят столбом, а активно используют язык тела и не пренебрегают мимикой (хотя местами и то, и другое выглядит уж слишком шаблонно). Некоторые разговоры вообще происходят на ходу – на мой взгляд, оптимальное решение для долгих «брифингов», вводящих в курс дела. На худой конец, если сцена сама по себе статична, ее стараются сделать более интересной, меняя ракурс камеры – важные события, разумеется, устаиваются крупного плана. Однако, отойдя от классического стиля «говорящие головы/стоячие болваны», BioWare подцепила неприятную болезнь нового времени – «обурение». Mass Effect была, по крайней мере, серо-голубой; Origins, судя по большинству скриншотов, – буро-зеленая. Струшка Baldur's Gate радовала глаз более приятной палитрой, а ведь именно на этот

ORIGINS

PC

PS3

XBOX 360



Думаю, в редакторе персонажей вполне реально создать дварфа-двойника Евгения Леонова.



В тексте я везде упоминаю героя в мужском роде, но, разумеется, можно играть и за девушку. Одно ограничение — ее обязательно должны будут звать Шепард*...



свой старый хит ориентируются разработчики, поскольку слово Origins, по их признанию, намекает не только на происхождение персонажей, но и на возвращение — после Востока, космоса и ежей — к истокам. Да и созвучность названия с Dungeons and Dragons говорит о том же — именно на механике «Подземелий и драконов» был построен классический хит канадской команды. Ныне ролевая система у BioWare самодельная, и на первый взгляд простенькая: три класса — воин, разбойник и маг; три расы — люди, эльфы и дварфы. Дварфы магию использовать не могут (зато и к ее воздействию устойчивы) — итого имеем восемь комбинаций. Казалось бы, по сравнению с той же Baldur's Gate 2 («1С», когда уже будет обещанная локализация?), где можно было на раз создать «полуорка-воина-клирика», наш выбор сильно ограничен. Но на деле эти варианты — лишь начальные условия, от которых можно плясать в любую сторону: воина, например, сделать умелым лучником или мастером обоюдоострого боя, волшебника — укротителем зверей, разбойника обучить взлому с применением тех-

По выражению одного моего неколеги, «все телки похожи на стриптизерш и носят бикини из веток и чугуна». У этой дриады функцию верхней части пляжного ансамбля выполняют и вовсе собственные волосы. Антикризисно!



нических средств... Не забудем и про биографии, которые придадут дополнительную гибкость развитию истории по сравнению с той же Baldur's Gate, где будь ты хоть полуросликом, хоть четвертьгномом — все равно окажешься ой-а-вдруг-кто-то-еще-не-играл-так-что-не-скажу-кем. Кстати, свободы в комбинировании классов и рас с предысториями больше, чем кажется (но меньше, чем хочется) — так человек благородного происхождения может быть не только воином, но и разбойником, а маг — принадлежать как к нашей, так и к эльфийской расе.

На самом деле Dragon Age традиционна даже больше, чем хотелось бы. Бестиарий навевает тоску — гигантские пауки, скелеты, орки, переименованные в genlock'ов (GENeric, Like OrC?), и прочие упыри и вурдалаки. Боевой режим тоже по нынешним временам азбучный — навыки по горячим клавишам плюс активная «умная» пауза. Авторы еще расхваливают «спелл-комбо», приводя, однако, только один пример: разлив вокруг врагов замедляющий жир, мы затем можем шаркнуть по нему фаерболом — и у злодеев сразу появятся куда более серьезные проблемы, чем испачканные сапоги. На презентации мы видели, что подобный трюк используют и против нас — неприятно, зато есть чему поучиться. Или «поучить» своих соратников — помимо раздачки приказов на паузе, мы можем указать каждому товарищу набор правил, согласно которому он будет вести себя в бою: «бить сначала скелетов», «стрелков атаковать магией», «потеряв половину здоровья, отступить» и т.п. Разумеется, общение со спутниками не ограничивается рывканьем приказов и придумыванием «плана А» и «плана Б» — в разговорах с коллегами-Стражами выясняются любопытные (не расскажу!) детали уже из их биографий, волшебницы вешают героя на шею, а их мужья грозят превратить его в крысу.

Среди ролевых параметров нет красноречия и харизмы, однако на вопрос, какие характеристики будут влиять на появление до-

* ... или как-нибудь по-другому.



ГЕРОЙ ДОЛЖЕН ВСТУПИТЬ В РЯДЫ СЕРЫХ СТРАЖЕЙ, НЕУТОМИМЫХ БОРЦОВ С ПОРОЖДЕНИЯМИ ТЬМЫ.

полнительных вариантов ответа в диалогах, президент BioWare Грег Зешук ответил кратко: «Любые». То есть, если ваш герой силен, то он сможет пригрозить собеседнику, если ловок и хитер (за это отвечает параметр cunning) — сумеет обмануть его... Впрочем, будут и случаи, когда от драки не отвертишься. Честно говоря, я был немного раздосадован, не найдя в диалоге с несколькими напряженно принимающими нас на своей территории вервольфами пункта «Раздеться, чтобы продемонстрировать чистоту своих намерений» — это наверняка бы предотвратило кровавую резню. Впрочем, позже мне все-таки удалось взглянуть, что мои подопечные носят под доспехами — и у женщин там оказались вполне современного покроя бюстгалтеры. Символично — ведь и сама игра, рядясь в средневековые фэнтезийные одежды, то и дело отсылает нас к новейшим временам и реальному миру. Так, местные эльфы — уже не высшие бессмертные существа, а бывшие рабы людей, ныне либо влачащие жалкое существование в гетто, либо скитающиеся по свету в попытках вернуть свое наследие, — как тут не вспомнить американских негров и индейцев? Гм, или Сапковского, чтобы далеко не ходить — трудно поверить, что авторы Dragon Age ничего не знают о «Ведьмаке», если не книге, то игре точно (хотя сами среди источников вдохновения вспоминают, помимо дежурного Толкиена, «Песнь Льда и Огня» Джорджа Мартина). Общество dwarves, прямо как у индейцев, делится на касты, неприкасаемых они клеймят татуировками, и те только рады вырваться из своего мира к людям, ничего не знающим о социальной лестнице подземного народа. Автор сценария Дэвид Гейдер особенно гордится тем, что и религия в игре основана на настоящей вере — в отличие от AD&D, где

поклоняющиеся разным божествам получают силу непосредственно от них, и аватары небожителей нередко спускаются на землю (как в той же Baldur's Gate), в мире Dragon Age не существует прямых доказательств существования Создателя, однако люди верят в то, что когда-то он правил ими, сидя на своем Золотом Крыльце, простите, в Золотом Городе, пока неблагодарность смертных не заставила его отвернуться от них. Теперь, в трудный час, люди вновь ищут его благосклонности, но дождутся ли ответа?

Наконец, государственный строй Ферелдена — этакая «демократическая монархия», где «власть идет от вассалов к королю», и тот пытается завоевать расположение благородных лордов на ежегодных встречах с ними — тот же мотив «слуги народа», что мы видели в Rise of the Argonauts, только на сей раз мы играем не за президента (простите, короля), а за, говоря современным языком, ограниченный контингент миротворческих войск. Хотите почувствовать себя принцем Вильямом Уэльским? Выбирайте биографию human noble. Встать на нелегкий путь «Офицера и джентльмена»? Пожалуй, вам подойдет dwarf commoner. Каждая пройденная «ветка» добавляет галочку в списке достижений (вроде бы пока не завязанных на Live), но будут ли жизненные пути героев различаться настолько, чтобы нам захотелось попробовать снова и снова? Невольно напрашивается сравнение со стратегиями — там часто дают сыграть за все противоборствующие стороны, здесь же, за кого ни начни, окажешься на стороне людей, а не монстров. А ведь это очень опасно — смотреть на ситуацию только с одной стороны. Удастся ли нам узнать своего врага или лишь истребить его? В жизни первое иногда важнее, а как будет в игре — увидим. **СИ**



В центре композиции отважный пес цапает ог-ра за ногу. В лучших традициях Fallout мы можем взять в отряд четвероногого друга.

История благородного дварфа начинается «в пещере горного короля». Точнее, в подземном дворце.



Нашедшему десять отличий генлока от орка специальный приз — рогатый шлем и кривая палка в комплекте.



Камеру можно свободно перемещать между видом от третьего лица (как в «Готике») и изометрией.



У истока истоков

Сценарист игры Дэвид Гейдер (David Gaider), ранее работавший над Baldur's Gate II, Neverwinter Nights и Knights of the Old Republic, написал роман Dragon Age: The Stolen Throne, рассказывающий предысторию Origins. Первую главу книги вы можете найти на нашем диске.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



IO INTERACTIVE Послужной список компании – прямое свидетельство того, что игры яркие и жизнеутрачивающие для датских разработчиков в новинку. Начинается он с Hitman: Codename 47 и заканчивается Kane & Lynch: Dead Men. В перерыве между второй и третьей частями Hitman, IO выпустила Freedom Fighters – игру, возможно, не выдающуюся, но, тем не менее, весьма интересную. После не совсем удачного запуска Kane & Lynch геймеры ожидали как раз сиквела Freedom Fighters, однако разработчики неожиданно сменили тактику и анонсировали Mini Ninjas.



ТЕКСТ

Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, DS

Жанр:

action-adventure, platform

Зарубежный издатель:

Eidos

Российский издатель:

«Новый Диск» (PC)

Российский дистрибьютор:

«Софт Клаб» (консоли)

Разработчик:

IO Interactive

Количество игроков:

1

Дата выхода:

осень 2009 года

Онлайн:

www.minininjas.com

Страна происхождения:

Дания



Маленькие ниндзя сражаются со Злым Самураем, превратившим добрых пушистых зверят в грозных противников с мечами и дубинами. Победив его, они вернут в мир гармонию, счастье, радость, благо и т.д. Все. На этом описание сюжета заканчивается. На данный момент официально объявлено, что в отряде спасителей мира числятся лишь три человека: самый маленький на свете герой – Хиро, спаситель покрупнее, к сожалению, лишенный способности творить волшебство, и кое-кто поменьше, умеющий плавать в шляпе и плеваться в противников дробиками. В борьбе за справедливость и всеобщее благополучие героям нередко будут помогать и сами животные, однако как именно – пока не сообщается. По-хорошему, Mini Ninjas не хватает собственного мультипликационного воплощения, чтобы, во-первых, заинтересовать геймеров, во-вторых, побольше рассказать об игровом мире. Впрочем, не исключено, что красочных роликов будет как раз предостаточно (вступительное видео нам весьма понравилось – напоминает добротный мультсериал), а с возможностью пересматривать сюжетные сценки (если разработчики предусмотрят это) после полного прохождения игра заменит еще и полнометражный мультфильм.

Mini Ninjas

Кто спасет милых пушистых лесных зверят? От кого ждать помощи белочкам, пандам и кабанчикам? Кто поправляет здоровье, поедая суши из только что пойманной рыбы? Маленькие ниндзя!

Если бы за закрытыми дверями тайных презентаций Mini Ninjas представили без игравельной демоверсии в качестве доказательства, журналисты по всему миру сочли бы анонс ошибкой, опечаткой и вообще нелепицей. Ну кто мог поверить, что компания IO Interactive, за плечами которой сплошь игры мрачные, темные, про наемных убийц и ужасы преступного мира, народные восстания и лысого киллера со штрихкодом на затылке, внезапно объявляет о разработке игры с воз-

растной рекомендацией «для юных геймеров от десяти лет». Шутка? Совсем нет. Еще осенью прошлого года мы своими глазами изучали полностью рабочую тестовую версию игры, рассказывать о которой прессе на время запретили. Но почему она, а не сиквел Freedom Fighters или Hitman? Разработчики отшучиваются: мол, захотелось хоть разок сделать что-то милое и доброе для своих собственных подрастающих детей. Верить или нет? Узнаем лишь через полгода, когда интерактивная легенда о маленьких воинах, объявивших войну Злому Самураю, увидит свет.

Новое творение IO Interactive разрабатывается одновременно для всех актуальных платформ: от PC и домашних консолей до портативной DS (по каким-то причинам безучастной осталась только PSP, хотя еще несколько месяцев назад в этом списке не было и половины этих платформ). И если говорить о том, как различаются те или иные версии, сейчас преждевременно, можно с уверенностью предсказать, что больших различий по части графики не будет. Благодаря яркому дизайну Mini Ninjas более всего напоминает трехмерные мультфильмы, вроде Kung-Fu Panda. Впрочем, разработчики как раз говорят о художественном стиле игры как об отличительной черте, одним из главных оснований для гордости и настоящем достижении. Нетрудно догадаться, откуда черпалось вдохновение: пуская трехмерное воплощение и напоминает работы студии DreamWorks, в самой стилистике игры угадываются многочисленные «двухмерные» корни, среди которых внимательный игрок наверняка углядит влияние, например, мультфильма Samurai Jack.



Хотя конечная цель каждого уровня заключается в предсказуемом «переломе» всех, а потом на костылях боссу», перед тем как приступить к основному квесту герои могут поискать припрятанные секреты.

**КРАТКО
ОБ ИГРЕ**

ЧТО ЗНАЕМ? Приключения отважных маленьких ниндзя, борющихся за добро и справедливость всем известными методами: сюрикеном в лоб и кинжалом в спину. Каждый поверженный противник – это освободившийся от злых чар лесной зверёк!

ЧЕГО БОИМСЯ? Неудобного управления и неповоротливой камеры, «детскости», неинтересного сюжета и повторяющего себя дизайна уровней, малого разнообразия противников.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На замечательные видеоролики, яркие краски и стильный дизайн. На большой выбор умений ниндзя и захватывающие дух сражения с использованием богатого арсенала настоящего воина-тени.



Отмеченные особенности ни в коем случае не попытка упрекнуть разработчиков, как раз наоборот – это похвала их стремлению сделать игровой мир красочнее и интереснее, привлекательнее для изучения. Ведь в отличие от других игр подобного толка, в Mini Ninjas нет такого понятия, как «ограниченный уровень». То есть мы, как и в любом платформере, бегаем по лужайкам и отвешиваем пинков и зуботычин подвернувшимся злодеям, пока не доберемся до босса и его прихвостней. Однако выполнено это здесь не в виде привычного «движения по тропке», когда попросту некуда сворачивать и нечем интересоваться помимо основного задания. Нет, вместо этого игрок исследует леса, луга, горы, поселения, путешествует по локациям, решает местечковые головоломки совершенно свободно, ориентируясь по ситуации, исходя из возможностей вверенного в управление ниндзя. А ведь героев-спасителей, как видно из названия, немало, и переключаться между ними можно в любой момент, в зависимости от продиктованных ситуацией условий. Где-то нужно повоевать – и тогда главным действующим лицом становится герой с кувалдой; где-то требуется уклоняться от стычек, параллельно решая какую-нибудь хитрую загадку – тогда на выручку лучше позвать Хиро, маленького и юркого ниндзя. Хотя трейлер представил всего трех персонажей, весьма вероятно, что на деле их куда больше – поверьте, у нас есть основания так полагать..

Все в том же трейлере и на скриншотах вы наверняка углядели больших самураев, с которыми и предстоит сражаться команде отважных героев. Однако не все так просто. На поверку оказывается, что эти самые самураи – заколдованные животные, которые обретают свою природную форму только после того, как им, «превращенным», хорошенько настучат по голове. После этого ниндзя знакомится со зверушкой и учится маскироваться под нее, вводя таким образом противников в заблуждение и незаметно пробираться мимо засад и постов. Но и это еще не все, ниндзя всегда может прикинуться кустом боярышника



Все познается в сравнении. Если в сражении с рядовыми противниками наш герой не так сильно выделяется, то когда за дело берутся настоящие самураи, он выглядит бесомощной букашкой. И ведь противник на картинке еще далеко не самый крупный.

и попробовать прошмыгнуть мимо противника, словно Снейк в картонной коробке – сразу враг едва ли сообразит, что это такое, но уже спустя мгновение обрушит на обманщика злобу, сюрикены и удары мечом, поторопитесь.

Помимо крупногабаритных противников, смельчакам противостоят и мини-самураи, вооруженные катанами – они нападают небольшими отрядами и тоже превращаются в совсем не опасных зверят, стоит только как следует ткнуть их по голове или прицельно попасть дротиком. Если враги загнали героя в угол и надали туманов, избавившись от злодеев (перебив их или попросту сбежав), ниндзя может сделать суши и восполнить здоровье. Перед этим, конечно, придется найти речку, влезть с ногами в универсальную соломенную шляпу, отплыть подальше от берега и применить навыки ниндзя-рыбалки. Вообще же, как любой другой воин чести, отваги и справедливости, Хиро не боится воды и пользуется речными путями вполне охотно, плавая в шляпе будто в лодке. Плюс ко всему, защитники леса обучены всем акробатическим трюкам «старших» братьев по оружию – умеют высоко прыгать, отталкиваться от стены и ходить по жердочкам. Обучены ли они делать тройные прыжки и подкрадываться к неприятелям со спины – неизвестно, зато точно умеют пользоваться магией Kujii. И в бытовых, и в боевых ситуациях.

Окажется ли Mini Ninjas чем-то большим, нежели просто миловидным детским платформером? То, что проект столь старательно кутают в покрывало тайны, не внушает доверия, но все увиденное настраивает на позитивный лад, заставляет поверить, что новая игра от IO способна стать достойным представителем своего жанра. Разработчики не перестают говорить о том, как много она значит для команды, сделавшей ее столь уникальной и замечательной. Над этим, пожалуй, следует хорошенько призадуматься: то, что Mini Ninjas в корне отличается от прославивших IO Interactive игр, понятно уже из названия. Но вот сумеет ли она выбиться в жанровые фавориты – вопрос отнюдь не праздный. **СИ**



Кажется, игры про ниндзя без Рю Хаябусы или Рикимару невозможны в принципе. Mini Ninjas постарается доказать, что проворные малыши ничуть не хуже мускулистых махо.



Самураи впереди устроили засаду. Но их выдают светящиеся в темноте глаза – модный атрибут современного злодея.



Противники в Mini Ninjas на удивление талантливы. И из лука стрелять умеют, и мечами размахивать!

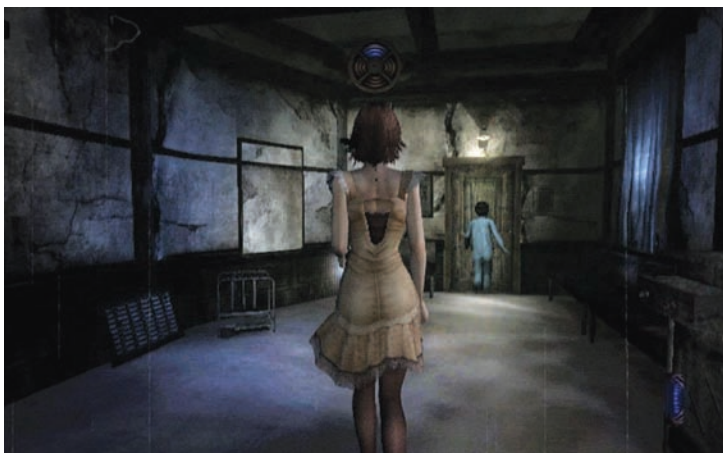
**НИНДЗЯ ВСЕГДА МОЖЕТ
ПРИКИНУТЬСЯ КУСТОМ БОЯРЫШНИКА.**

ЭТО ИНТЕРЕСНО

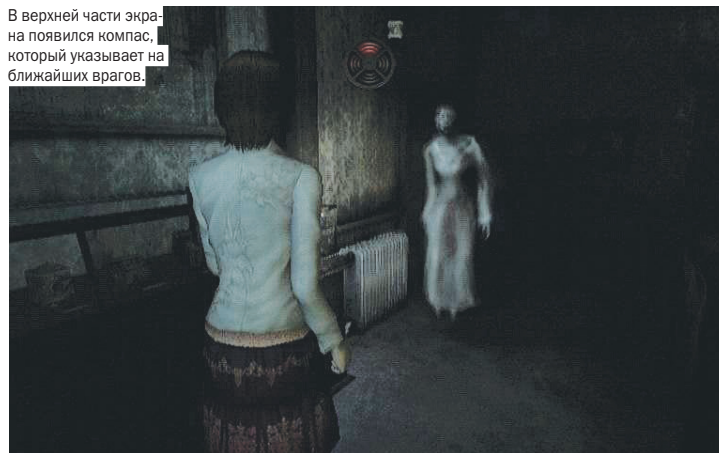
ТЕСТО

ТЕСМО ИЛИ GRASSHOPPER MANUFACTURE? Игру создавали сразу три компании – авторы прошлых частей Тесмо, новый издатель Nintendo и впервые объявившийся партнер Grasshopper Manufacture. Это та самая студия, в которой трудится Suda 51, автор Killer 7 и No More Heroes. Он числится одним из продюсеров Fatal Frame IV и, по слухам, помогал писать сценарий. Но основная работа, как и прежде, на плечах сотрудников Тесмо.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



В верхней части экрана появился компас, который указывает на ближайших врагов.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

› Fatal Frame IV

В мире вовсю идут горячие обсуждения на тему «Совсем ли survival horror умер или еще помучается?», а Тесмо все и в ус не дует, с упорством Kojima Productions выпускающая новую Fatal Frame, главный из всех ужасиков. Теперь – с новым управлением.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii

Жанр:
action-adventure, horror

Зарубежный издатель:
Nintendo

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
Тесмо и Grasshopper Manufacture

Количество игроков:
1

Дата выхода:
начало 2009 года

Онлайн:
www.nintendo.co.jp/wii/r4zj/index.html

Страна происхождения:

Япония

Э

й, а зачем игре Wii-управление? Ведь вся соль Fatal Frame в том, чтобы сжимать контроллер в руках, трястись от страха в такт его вибрациям и стараться не издавать глупых звуков.

А тут на тебе – Fatal Frame приходит на Wii... Полагаем, виновником переезда стал все-таки невеликий бюджет сериала, а не убеждения его авторов: next-gen воплощения Fatal Frame с его активной, но узкой фанатской базой может и не потянуть. Жанр нишевый, кто сегодня играет в «чистокровный» survival horror? Современный survival horror – это вариация шутера, в котором патронов в обрез, а на уровнях темно, хоть глаз коли.

В Fatal Frame тоже темно, а патронов нет вовсе, как и оружия вообще. Из серии в серию игрок истребляет призраков при помощи антикварного магического фотоаппарата. Поймали нечисть в объектив, навели фокус – щелк! – и бой закончился. Напряжения при этом поболее, чем в какой-нибудь Resident Evil: привидения нападают нечасто, но выскакивают буквально из стен и пугают не на шутку. И все-таки даже такая компания – редкость: обычно по уровням приходится слоняться в полном одиночестве. Глядишь, как девочка-героиня еле-еле перебирает ножками и тревожно прижимает руку к груди, и сам начинаешь волноваться – а что там за темным углом? Ничего нет – и волнуешься еще больше. А что за следующим? И так всю игру.

В четвертой части перед нами снова темные-претемные коридоры особняка с привидениями, графика уровня PS2, миленькие (и ме-е-едленные) героини и история, которая, как водится, ничем хорошим не закончится.

Когда-то неизвестный преступник похитил пятерых японских девочек и уволок их на небольшой остров. Что он там с ними

делал, мы не знаем, а сами героини, повзрослев, никаких подробностей вспомнить не смогли. Уверены лишь, что от преступника их спас детектив Тесири Кири-sama. Игра же начинается через десять лет после похищения, когда уже подросшие девочки начали таинственно умирать: две из них были найдены бездыханными, на их лицах – ужас. Три оставшиеся потенциальные жертвы не хотят повторить судьбу подруг по несчастью, а потому отправляются на тот самый остров в поисках ответов. Они уверены: нужно обязательно понять, что же там произошло на самом деле. Вслед за героинями выезжает Тесири, спасший их детектив, – мать одной из девочек попросила его вернуть юных охотниц за привидениями домой.

Одна из трех подруг тут же отбивается и исчезает в заброшенном санатории на острове, двое других – Мисаки Асо и Рука Миназуки – отправляются за ней и попутно ищут ответы на свои вопросы. За них нам и предстоит играть. А разбавят их историю чуть более бодрые похождения детектива Тесири. Между тремя героями игра пере-

ключается, повинуюсь сценарию, и никого из героев «главным» не назвать.

Как и всегда, сюжет Fatal Frame IV самостоятелен и не требует от игрока обязательного знакомства с прошлыми выпусками сериала. Более того, на этот раз нет даже мелких отсылок к играм-прародительницам. Если раньше то тут, то там мелькали знакомые имена и лица, то теперь история написана с нуля – вероятно, чтобы не отпугнуть новое поколение геймеров из числа владельцев Wii.

Но никакой скидки на «простоту и понятность» Тесмо не делает – даже особенности чудо-пульта почти не используются: игра позволит разве лишь поднимать да опускать фонарь или фотоаппарат. Причем именно поднимать да опускать – простой «горизонтальный» поворот выполняется посредством аналоговой ручки на нунчаке. Не очень удобно, не слишком логично, но, как утверждают тестеры, работает неплохо.

Врагов теперь можно отталкивать, мотая пульт как в Resident Evil 4, а при звонках по телефону звук идет из самого Wiimote.

Справа: Примерно так выглядят все героини сериала. Различить их можно лишь по именам и одежде.



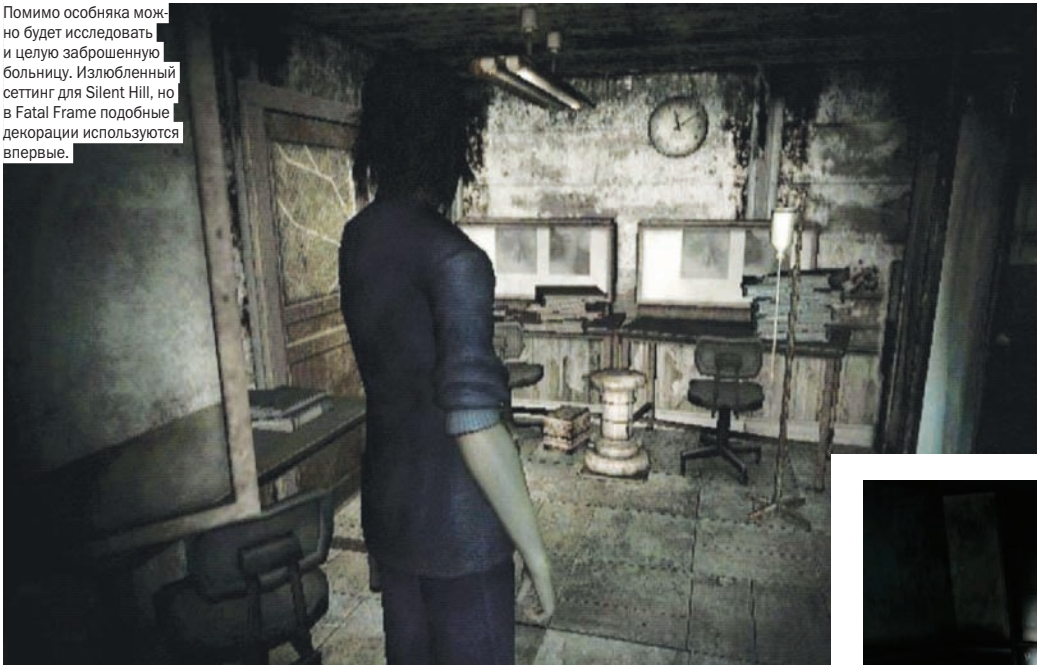
КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Fatal Frame ничуть не изменилась, хоть и перешла на новую консоль. Все еще одна из самых жутких (по-японски жутких) видеоигр страдает от отсутствия HD, но до сих пор остается актуальной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что уровни и враги будут все-рез пугать, история получится закрученной, а старый геймплей заиграет новыми красками с оригинальным Wii-управлением.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся мертвой девочки, которая стоит за вашей спиной... А если серьезно – что графика покажется слишком старой, что баги японской версии так и не вылечат, а сюжет не дотянет до прошлых историй.

Помимо особняка можно будет исследовать и целую заброшенную больницу. Излюбленный сеттинг для Silent Hill, но в Fatal Frame подобные декорации используются впервые.



Fatal Frame – сериал с множеством имен. «Fatal Frame» он зовется в Америке. В Японии он – «Zero», и каждая новая часть там не обзаводится порядковым номером, а отличается лишь подзаголовком. Например, «Zero: Tsukihami no Kamen». Иероглиф для «Zero» читается также как «рэй», что означает «привидение». В Европе сериал испокон веку издавался под маркой «Project Zero»: игра слов сошла на нет, и загадочный ноль в названии ни о чем не говорит. Любопытно, что свежий проект неожиданно назван по-американски – Fatal Frame. Ошибка или ребрендинг? Дождемся релиза.

Учитывая жутковатое содержание этих самых звонков, такому подходу можно только порадоваться.

Но главное нововведение четвертой части – «новая» камера. Теперь она не висит в углу комнаты, ограничивая вид и нагоняя атмосферу. Отныне мы смотрим на мир из-за плеча героини под тем углом, под каким нам нравится. Едва ли это повлияет на геймплей, но более серьезных нововведений за игрой не числится. Как показал пример Silent Hill, иногда и вправду лучше не пытаться «осовременить» геймплей.

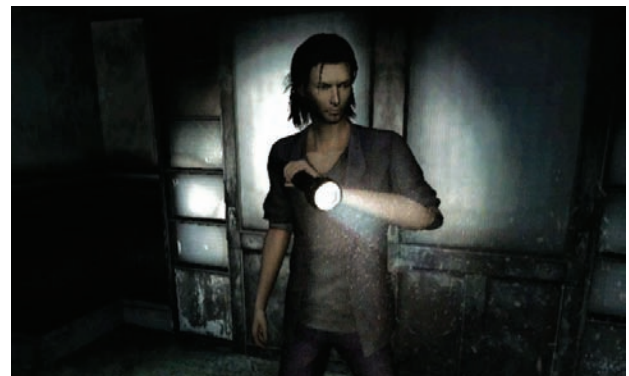
Боевая система не изменилась ничуть – как и раньше, сражения все такие же несложные и нечастые. Зато бодрее: при фотосъемке включается вид от первого лица, а вы должны удерживать фокус на привидении, «набирая силу удара». Если одной атаки призраку не хватило, нужно и дальше щелкать затвором, соединяя при этом «выстрелы» в комбо.

И снова фотоаппарат можно улучшать – на этот раз за счет кристаллов, припрятанных на уровнях. Дозволяется, например,

увеличить скорость фокусировки агрегата или усилить его мощность. А на очки, набранные на экзорцизме, можно купить побольше пленки. Это, если вы понимаете, такая местная замена патронам: пленка доступна разных типов, по разной цене и для разных видов съемки.

Но так называемая «камера-обскура» (ничего общего с настоящей камерой-обскурой) есть только у героинь-девочек. Детектив-мужчина «вооружен» обычным фонариком, который также способен истреблять нечисть. Он опять используется с видом от первого лица, но перезаряжать его и подгадывать момент для атаки не приходится: всего-то и нужно – наводить луч света на врагов. А раз механика настолько проста, именно на него навалится особо большая толпа врагов.

Впрочем, в Fatal Frame, конечно, исследование уровней куда важнее драк. На этажах заброшенных зданий найдутся не только сюжетные подсказки, но и секретные бонусы; например, разыскав одержимых привидениями кукол, вы сможете открыть парочку новых костюмов. Одежды, как обычно, много:



одну героиню можно наряжать под Луиджи, вторую – под Самуса Аран. Вот что Nintendo делает с людьми.

Несмотря на ортодоксальный подход к геймплею, японским фанатам игра показала чересчур простой – там, за океаном, она уже поступила в продажу. Азиатский релиз огорошил геймеров еще и огромным количеством багов: Nintendo даже принесла по этому поводу официальные извинения. Но на безрыбье и сырую рыбку в Стране восходящего суши проглотили с аппетитом – на Островах продано уже более 60 тысяч копий Zero: Tsukihami no Kamen (под таким названием выпущена игра). Для нас Fatal Frame IV обещают доработать, но вот когда состоится премьера – до сих пор неизвестно. Возможно, уже в первой половине нынешнего года. **СИ**

Внизу: Способ борьбы с призраками не менялся целое десятилетие: наведите объектив, «зарядитесь» и сделаете фатальный снимок.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



EA TIBURON Около десятилетия назад эта расположенная во Флориде компания-разработчик, которую со временем купила Electronic Arts, называлась Tiburon Entertainment. Вряд ли возможно засомневаться в том, что это отделение у EA на хорошем счету — именно команда Tiburon занимается сериалами Madden NFL, NASCAR, Tiger Woods PGA Tour и рядом других спортивных симуляторов, которые ежегодно приносят сумасшедшие деньги. Кроме того, в стенах Tiburon рождены основанная на одноименном фильме Superman Returns и DS-версия GoldenEye: Rogue Agent, а также легендарные Nuclear Strike и MechWarrior 3050.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

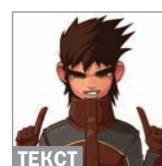


ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.platform.puzzle.logic
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Tiburon
Количество игроков:
1
Дата выхода:
20 марта 2009 года
(Европа)
Онлайн:
www.henryhatsworth.com
Страна происхождения:
США

Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure

Совсем скоро Electronic Arts спустит на воду проект, исполненный в замечательном жанре «путешествия стереотипного англичанина в краях, предназначенных для кого угодно, но не для стереотипного англичанина». Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure обещает стать настоящей джентльменской игрой.



ТЕКСТ
Дарльз Чикенс

Словно сошедший с обложки The New Yorker, Генри Хэтсворт — истинный британский искатель приключений, редко расстающийся с котелком, моноклом и тростью, — узнает страшную тайну. Оказывается, помимо нашего мира существует другой, «головоломный», и он подвластен тому, кому посчастливится надеть специальный костюм. Однако давным-давно этот артефакт был уничтожен, части его

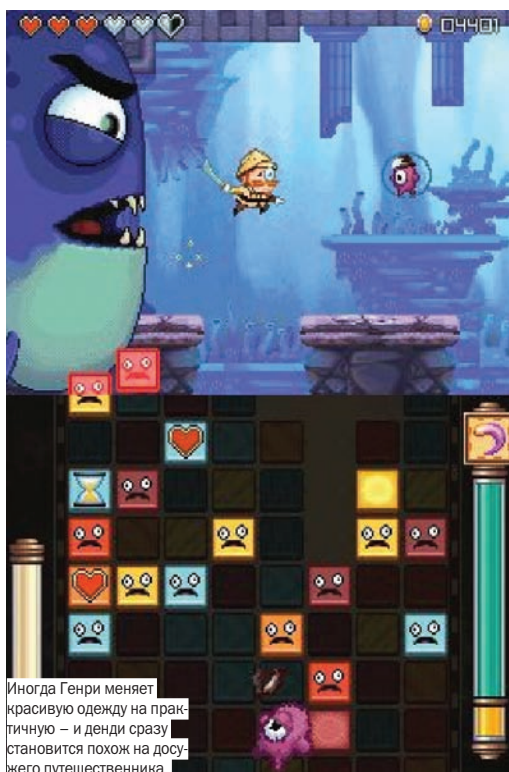
разбросаны по всей планете, и состоящее из клеточек измерение ныне недоступно никому. Также Хэтсворту известно, что в альтернативной реальности спрятаны несметные сокровища, — естественно, ему не сидится, и он тотчас отправляется на поиски фрагментов ключа к богатству.

Когда разработчик Кайл Грей, набивший руку на флэш-развлечениях, явился в EA и показал боссам компании наработки не то платформера, не то пазла, ему не смогли отказать.

Грей выбрал самое удачное время: издательство заново паковало портфели игр, пристраивая одну новаторскую работу за другой, и, очевидно, маленький нетипичный DS-проект укладывался в планы как нельзя лучше.

«Казуальный платформер» — так моментально определила The Puzzling Adventure западная пресса. В какой-то степени с этим сложно спорить, поскольку привычный платформенный экшн здесь чередуется с компоновкой элементов пазла в стиле Bejeweled — и речь идет не о безмозглom переходе от одного к другому. Все связано: отважный Генри, шатающийся по далеким от родного Альбиона джунглям и пещерам, одолевает противников на верхнем экране DS — и те отбывают вовсе не на сковороды к чертям, а напрямую на нижний экран, в сетку головоломки, ячейки которой движутся снизу вверх. Дальше события реальности замирают, и Генри принимается за тасовку квадратов; его — ваши — успехи и неудачи непременно скажутся на том, что делается выше. Очистили поля удачно — и вы повелеваете всем: Генри исполняет спецатаки и целые их комбинации, патроны для его ружья неожиданно становятся в разы мощнее! Иногда потомок колонизаторов прерывается на чаепитие, а сразу после мы уже управляем настоящим гигантским роботом, для которого преград не существует в принципе. Замешкались, не проявили должной изобретательности — унижение не заставит себя ждать: «пропущенные» враги становятся сильнее и возвращаются мстить Генри.

В конце любой из пяти тематических зон (по шесть уровней на каждую) британско-денди поджидает босс, и схватка с ним не обойдется без оригинального использования связи «платформер-пазл». К примеру, Лэнс Бэнсон, здоровенный экстравагантный му-



Иногда Генри меняет красивую одежду на практичную — и денди сразу становится похож на досюжетного путешественника.



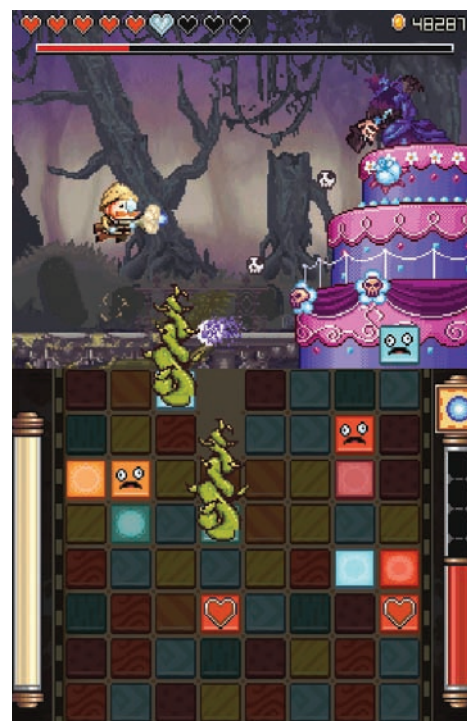
Певец Бэнсон недооценил предприимчивого щеголя, и сейчас его лицо украсят грязные следы ботинок.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Пусть и не совмещение несовместимого, а лишь совмещение того, чего еще никто не совмещал, — все равно интересно, все равно нечто свежее и однозначно заслуживающее внимания.

ЧЕГО БОИМСЯ? В случае с такими играми всегда есть шанс, что в один прекрасный момент авторы переборщат с уровнем сложности: испортить тонкий корневой замысел проекта EA Tiburon — раз плюнуть.

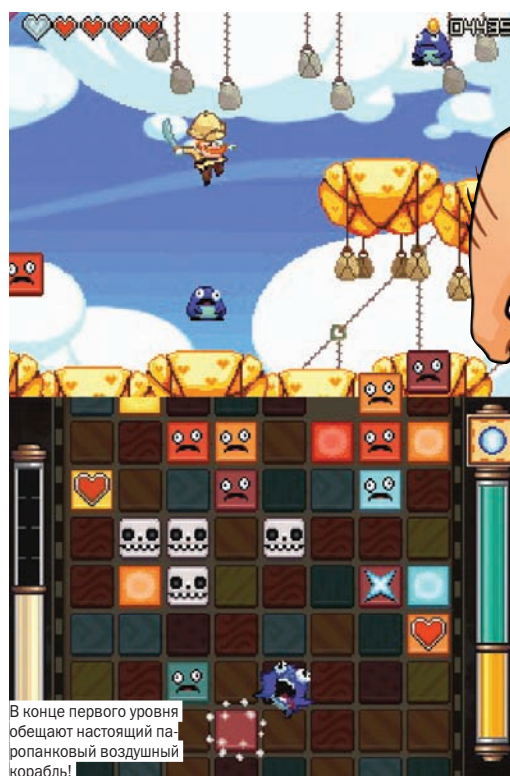
НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure станет одной из главных игр года на DS — примерно как The World Ends With You в 2008-ом. Редкий многообещающий проект «не от Nintendo».



жик с розовым сердечком на поясе, убежден, что настоящие мужчины не должны выяснять отношения при помощи кулаков, и противостоит Генри... пением. Издаваемые им звуки просачиваются в сетку пазла, и от того, справитесь ли вы с ними, зависит реакция слушателей: толпа либо воодушевляется и защищает Бэнсона, либо яростно набрасывается на этого стыдного обладателя громадного подбородка. EA пока не раскрывала все карты, и, следовательно, мы не видели всех оппонентов Хэтсворта, но еще один известный нам — Леопольд Чарльз Энтони Уизелби III, состоит в одном с Генри клубе искателей приключений. Он занимает второе место в соответствующем табеле о рангах (первое принадлежит сами догадитесь кому), с чем никак не может смириться; он носит цилиндр с викторианским сюртуком и во всем руководствуется принципом «цель оправдывает средства». Даже не хотим представлять, как именно он готовится насолить нашему герою.

Сложно передать словами всю привлекательность The Puzzling Adventure. Чудеснейшее первое впечатление создает уже обложка картриджа, более-менее отражающая всю суть будущей игры: престарелый англичанин с палочкой в одной руке и чашкой чая — в другой, подражающий Индиане Джонсу и профессору Лэйтону одновременно, стоит на частичках пазла. На первый взгляд в «серьезном» дебюте Кайла Грея нет ничего, что могло бы заставить усомниться в качестве будущей игры: разумное количество свежих идей, безупречная стилистика, тщательно выверенная механика хорошего платформера, основательно просчитанная формула интересного и доступного «казуального» пазла, толика юмора — учтено все. Остается посчитать, сколько упаковок чая понадобится для ожидания второй половины марта. **СИ**

Кайл Грей — молодой разработчик видеоигр. Прежде всего он известен как один из основателей сайта Experimental Gameplay Project (www.experimentalgameplay.com) — сетевого ресурса, посвященного поиску новых форм геймплея (вторым «отцом» EGP, к слову, был Кайл Гэблер, ныне известный по World of Goo). Сегодня трудится в составе подразделения Tiburon. Всего же над Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure работает команда из семи человек.



В конце первого уровня обещают настоящий паропанковый воздушный корабль!



«КАЗУАЛЬНЫЙ ПЛАТФОРМЕР» — ТАК МОМЕНТАЛЬНО ОПРЕДЕЛИЛА THE PUZZLING ADVENTURE ЗАПАДНАЯ ПРЕССА.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



VIGIL GAMES Молодая студия, не выпустившая еще ни одного проекта. Основана в 2005-ом бывшим гейм-дизайнером из NCsoft и художником-комиксистом. Вскоре была куплена издательством THQ. Кроме Darksiders студия разрабатывает MMORPG по Warhammer 40000, но об этом проекте пока ничего не слышно – даже скриншотов еще нет. Отсутствие опыта у разработчиков немного пугает, но на голом таланте тоже иногда получается сваять что-нибудь выдающееся.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation 3, Xbox 360

Жанр:

action-adventure

Зарубежный издатель:

THQ

Российский дистрибьютор:

«Софт Клаб»

Разработчик:

Vigil Games

Количество игроков:

1

Дата выхода:

лето 2009 года

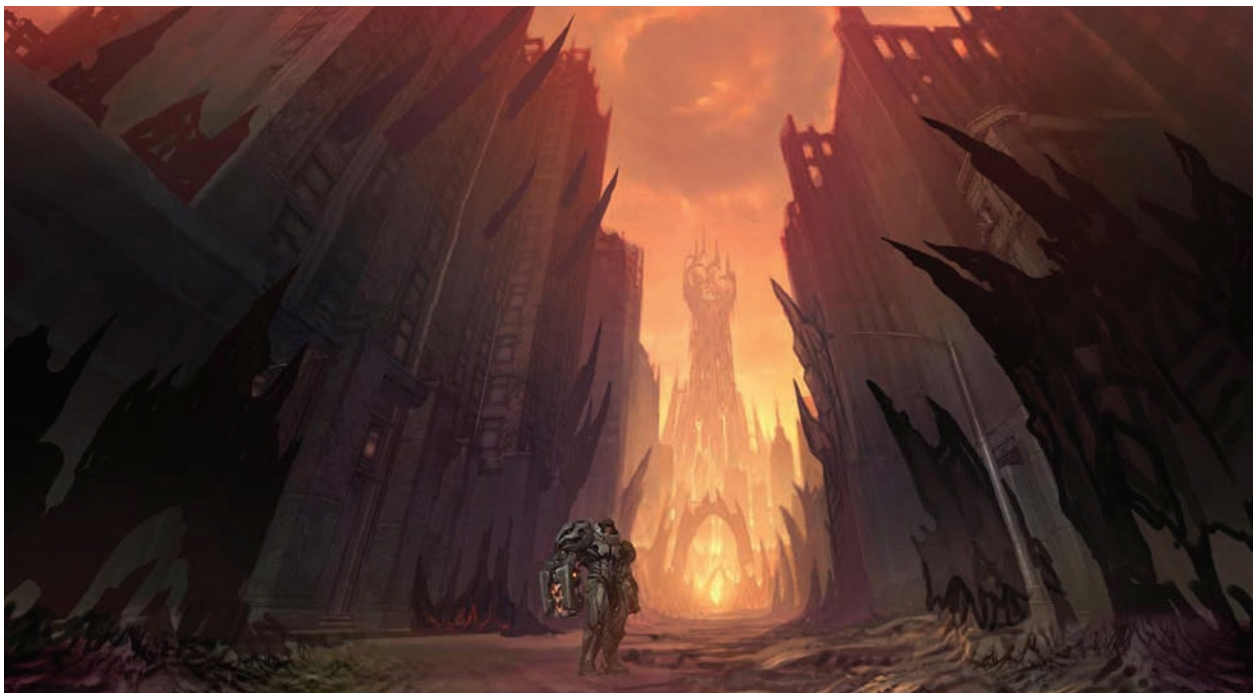
Онлайн:

www.

darksidersvideogame.com

Страна происхождения:

США



» Darksiders: Wrath of War

Мифы – неисчерпаемый источник вдохновения. Древнегреческие истории разработчики уже обглодали до костей, скандинавские Торы и Бальдуры хорошо запомнились геймерам не то киборгами, не то супергероями, и только современные религии неприкосновенны. Где же приличные игры по мотивам Библии?

А вторы Darksiders приметили давно пустующую нишу и вышли на рынок, предсказуемо выбрав «самый крутой» христианский сюжет – Откровение Иоанна Богослова. Завязка шикарная: главный герой – один из Всадников Апокалипсиса, Брань или, по-простому, Война. В шестой главе «Апокалипсиса» всадников являлось четверо: на белом коне Мор (он же Чума; с луком), на рыжем – тот самый Брань (с мечом), на вороном – Глад (Голод; с мерой в руках) и на бледном – Смерть («...и ад следовал за ним»).

Брань и Смерть остались в игре с прежними именами, а Мор и Глад оказались разработчикам не актуальными – их именовали в Гнев и Раздор. Впрочем, в самой Библии имя давалось только одному всаднику, Смерти, поэтому трактовать оригинальный текст можно как угодно. Другое дело, что внешность у наездников вовсе не каноническая. С легкой руки арт-дизайнера Darksiders, известного комиксиста, библейские персонажи превратились в футуристических супергероев. Играть можно только за Брань, но его приятелей мы по ходу истории обязательно повстречаем.

Решив не затягивать повествование, авторы начинают сюжет прямо с конца света. В первой же заставке города земли превращаются в пыль, а в наш мир являются демоны и ангелы. Всадники Апокалипсиса, как ни странно, узнают о катастрофе последними – а ведь именно они в ответе за окончание наших с вами многовековых мучений. С человечеством расправился кто-то другой, и притом намного раньше положенного срока. Небожители винят в преждевременном апокалипсисе Всадников, берут Брань под стражу и готовят к суду. Герой получает единственный шанс до-

В первоисточнике всадники описываются скупо. Оцените сами – вот отрывок из шестой главы «Откровения Иоанна Богослова». «И я видел, что Агнец снял первую из семи печатей, и я услышал одно из четырех животных, говорящее как бы громовым голосом: иди и смотри. Я взглянул, и вот, конь белый, и на нем всадник, имеющий лук, и дан был ему венец; и вышел он победоносный, и чтобы победить. И когда он снял вторую печать, я слышал второе животное, говорящее: иди и смотри. И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нем дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой меч. И когда Он снял третью печать, я слышал третье животное, говорящее: иди и смотри. Я взглянул, и вот, конь вороной, и на нем всадник, имеющий меру в руке своей. И слышал я голос посреди четырех животных, говорящий: хиникс пшеницы за динарий, и три хиникса ячменя за динарий; елей же и вина не повреждай. И когда Он снял четвертую печать, я слышал голос четвертого животного, говорящий: иди и смотри. И я взглянул, и вот, конь бледный, и на нем всадник, которому имя «смерть»; и ад следовал за ним; и дана ему власть над четвертою частью земли – умерщвлять мечом и голодом, и мором и зверями земными».

Бронию героя можно менять, но он все равно будет похож на Темного Рыцаря из World of Warcraft.



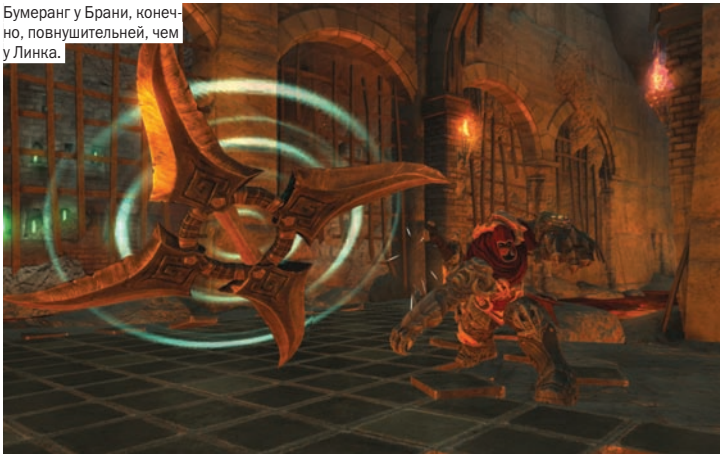
КРАТКО
ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Коктейль из God of War, The Legend of Zelda и библейским сюжетом о четырех Всадниках Апокалипсиса. Нам обещают длинную кампанию, пазлы, кучу оружия, прокачку, открытый мир, гигантских боссов и многое другое.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На отличный дизайн персонажей и монстров, на сражения уровня God of War, на большой мир, полный интересных загадок, на схватки с гигантскими боссами в духе Shadow of the Colossus.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что за чередой заимствованных идей у игры не отыщется своего лица, что разные стили геймплея будут плохо сочетаться, что, погнавшись за целой сворой зайцев, авторы не поймут ни одного.

Бумеранг у Брани, конечно, повнушительней, чем у Линка.



казать свою невиновность — он отправляется на землю, ищет Смерть, Гнев и Раздор и пытается узнать, кто повинен в катастрофе. В игру Брань попадает униженным, оскорбленным и ослабленным. Восстанавливать способности и отстаивать имя придется всю кампанию.

После такой завязки ждешь увидеть клон God of War, но тут-то авторы и удивляют. Игра, говорят они, похожа скорее на The Legend of Zelda. Вам отданы на исследование большие открытые зоны, по которым нужно гулять от одного подземелья к другому. В закрытых данженх решаете несложные головоломки и рубите неприятелей, а в награду получаете оружие или оборудование, с которым можно проложить новую дорогу на глобальной карте. И нестись вперед не обязательно — иногда нужно возвращаться на ранние уровни и использовать полученные предметы там. Например, вход на одну локацию охраняет гигантский песчаный червь — чтобы пройти, нужно найти оружие, способное ему навредить. Действительно, самая настоящая Zelda.

Но и от сравнений с God of War авторы зря отмахиваются: тяжелый на подъем, но сильный Всадник движется точь-в-точь как Кратос, и некоторые удары у героев не отличить. В этом нет ничего зазорного: не в первый раз стилистику популярной игры пытаются скопировать. Боевая система же тут совсем иная.

Главное оружие Брани — меч Пожиратель Хаоса (Chaos Eater). Он поглощает души убитых противников и таким образом набирается силы — становится больше и тяжелее.

Но стоит вам ненадолго отвлечься от смертоубийства, и клинок снова уменьшится до обычного размера. Мораль: если начали рубить врагов на уровне — не останавливайтесь, пока всех не перебьете. На удар мечом здесь отводится всего одна кнопка, зато в единое комбо можно соединять атаки сразу тремя видами оружия. Первым всегда остается тесак Брани, вторым может стать его тяжелая боевая рукавица, коса Смерти или иной колюще-режущий предмет. Третье — оружие дальнего действия: библейский герой не чуждается пулеметов, ракетниц и дробовиков. И даже демонических плазменных винтовок.

А еще Брань вооружен заостренным бумерангом, словно из The Legend of Zelda или Dark Sector. Отмечаете цели, и орудие выписывает загогулины, поражая врагов в установленном порядке. Таким бумерангом можно нажимать на кнопки и даже переносить огонь — например, с горящего факела на потухший. Да это почти плагиат!

Оружие и умения героя можно прокачивать: при этом расходуются, как водится, души врагов. Мечи, рукавицы и косы также дают оснащать магическими камнями, которые влияют на их отдельные характеристики. Например, делают удары быстрее или чаще — почти как материя из Final Fantasy VII.

В загадках мы снова видим сплав стилей God of War и Zelda: вот герой таскает тяжелые платформы и параллельно отбивается от врагов, а вот собирает бомбы и бросает их в закрытые двери. Кто его знает, может

Вверху: Такие камни найдутся в конце каждого подземелья — из них вы достаете новое оборудование.

быть, как раз из таких заимствований и родится уникальный стиль Darksiders. Хорошо хотя бы то, что QTE, прославивших Кратоса, тут не будет. Добили босса — смотрите ролик и радуйтесь, никаких кнопочек в ритм жать не заставят.

И, конечно, ерундовый бы у нас был всадник, если бы не имел в распоряжении скакуна. Конь у него по кличке Разруха (Ruin), породы волшебной: появляется из ниоткуда, стоит только нажать на кнопку. Прыгнули с крыши, прямо в воздухе вызвали коня — приземляетесь уже в седло. Так же быстро он и исчезает. Верхом на Разрухе доведется пересекать большие открытые зоны, часто усеянные врагами. И если мелких демонов ваш скакун растопчет, то гигантских боссов в духе Shadow of the Colossus Брани придется расстреливать самому — прямо из седла. На ходу можно бить мечом, использовать предметы и любое оружие — авторы старались сохранить все умения героя.

В Darksiders элементы многих игр навалены в одну кучу — не поймешь, чего от игры ждать. Удивляет, что даже с таким размахом смотрится проект очень прилично и не отстает по качеству от более раскрученных хитов. Объем работ, правда, дает о себе знать — релиз игры недавно отложили на несколько месяцев. Теперь она выйдет не в начале 2009-го, а этим летом. Авторы говорят: «Если мы чем-то в игре не довольны, все готовы переделывать». Надеемся, на такие меры идти больше не придется. **СИ**

Формально действие разворачивается на руинах современного мира, но пока мы видели преимущественно готику.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



REMEDY Remedy – это в первую очередь авторы Max Payne. Сколько бы другие разработчики ни копировали стиль повествования и технику bullet-time, Max Payne и поныне любим геймерами. Но пока Remedy все же остается командой лишь с одним удачным выступлением – за 13 лет кроме «Макса» ничего толкового там и не сотворили. Вот выйдет Alan Wake – посмотрим, достойна ли студия называться успешной.

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC; Xbox 360
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Microsoft Game Studios
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Remedy
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не анонсирована
Онлайн:
www.alanwake.com
Страна происхождения:
Финляндия



Вверху: Обратите внимание: на столе лежит книга с надписью «Alan Wake», а стены магазина увешаны рекламными постерами. Видимо, это свежий бестселлер главного героя.



Вверху: Survival horror с открытым миром – это что-то новенькое. Да и пейзажи здесь, похоже, не уступят GTAIV.

Alan Wake

ЧТО ЗНАЕМ? Alan Wake еще жив! Последний раз об игре мы слышали три года назад – тогда ее обещали выпустить в 2008. Как видите, не выпустили. Но разработка продолжается, пускай и не без проблем. Надеемся, до релиза игра доковыляет, потому что ничего похожего на нее мы еще не видели. Alan Wake – это survival horror с большим открытым миром. Днем вы за рулем какого-нибудь джипа изучаете окрестности таинственной деревушки, а ночью отбиваетесь от монстров. И что особенно прекрасно, никаких монстров на самом деле может и не быть – в голове Алана вообще творятся странные штуки. Он писатель, работает в хоррор-жанре. Но когда от него ушла возлюбленная, вместе с ней ушло и вдохновение. Чтобы обрести себя и избавиться от изнуряющей бессонницы, Алан отправляется в уездный городишко

Брайт Фолз. Там-то и навалились на него все эти еженощные кошмары. Оружие Алан будет использовать редко: если монстры воображаемы, отстреливаться от них едва ли возможно. Чтобы отгонять чудищ, придется использовать свет – почти как в Alone in the Dark. Ну а когда в округе все спокойно, вы сможете не только изучать мир, но и общаться с местными жителями – разработчики приготовили для нас еще и элементы квеста.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что, ударившись в сюжетные дебри, создатели вдруг забудут про геймплей, что драки выйдут слишком простыми, что игра вообще никогда не будет закончена.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На запутанный сюжет в духе Silent Hill, большой открытый мир и страшные встречи с монстрами.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЗОМБИ В СУДЕ Первая часть Dead Rising была весьма популярна – даже притом, что она так и осталась эксклюзивом для Xbox 360. Всего было продано более полутора миллионов копий игры. Пожалуй, именно ее успех и спровоцировал судебный иск от праводержателей фильма Джорджа Ромера «Рассвет мертвецов». Суд установил правоту Capcom – сходства, как гласит заключение, ограничиваются не защищаемой авторскими правами темой борьбы с зомби в торговом центре, а «социальных комментариев фильма в игре не обнаружено». Плохо смотрели!

ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.zombie
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
1С
Разработчик:
Capcom, Blue Castle Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.capcom.com
Страна происхождения:
Япония, Канада



Вверху: Действие теперь разворачивается не в уездном городке, а в пышных казино – так что и зомби тут куда колоритнее.



Вверху: Средства передвижения не только помогут сэкономить время, но и спасут от медлительных противников.

Dead Rising 2

ЧТО ЗНАЕМ? Часть разработчиков оригинального Dead Rising во главе с продюсером Кейдзи Инафуне объединилась с канадцами из Blue Castle Games (в их послужном списке – лишь MLB Front Office Manager и симулятор бейсбола The BIGS) для разработки сиквела главного зомби-блокбастера 2006 года. Сюжет незамысловат: после инцидента в Виллиаметте вирус распространился по США – и спустя несколько лет на города, полные живых мертвецов, уже можно наткнуться по всей стране. В одном из таких мегаполисов, безумно напоминающем Лас-Вегас, и происходит действие DR2. Что резонно – Dead Rising был отличной пародией на конsumerистское общество, и поместить сиквел на фон столицы мирового гедонизма – святое дело. Герой – уже не Фрэнк Вест, но по злобному выражению лица и умелому владению всеми подручными средс-

твами можно заключить, что пороку в пороховницах у него никак не меньше. В официальном трейлере появляется и сам Фрэнк (в костюме Мегамена, но без шлема), и упоминается Изабелла, героиня первой части. Также звучит название лекарства от зомби-заразы – Zombrex. Мы ставим на то, что этот препарат сыграет значительную роль в сюжете Dead Rising 2.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что после «оказуализации» Dead Rising для Wii Capcom войдет во вкус. Однообразного сопровождения выживших к единственной безопасной комнате. Неудобного управления. Отказа от идеи «живого времени».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На сотни и тысячи живых мертвецов, пьянящую свободу и небывалую интерактивность окружения. На новые оригинальные решения и шлифовку старых задумок.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПАНИЦЬ НОСИМ КАК РУБАШКИ! Пасмурным вечером 1984 года два начинающих автора Кевин Истмен и Питер Лэйрд придумали новых комикс-героев – четырех черепашек-нинзя и их сенсея – крысу по имени Сплинтер. Первый же комикс, выполненный в стилистике «Ронины» Фрэнка Миллера, молодые художники выпустили в мае 1984 года под лейблом учрежденной ими же буквально на коленке студии Mirage. За двадцать пять лет TMNT-вселенная обросла четырьмя полнометражными фильмами, несколькими теле- и мультсериалами, аниме и даже японской мангой.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Wii

Жанр:

fighting, 4x4, 3D

Зарубежный издатель:

Ubisoft

Российский дистрибьютор:

не назван

Разработчик:

Game Arts

Количество игроков:

до 4

Дата выхода:

III квартал 2009 года

(США)

Онлайн:

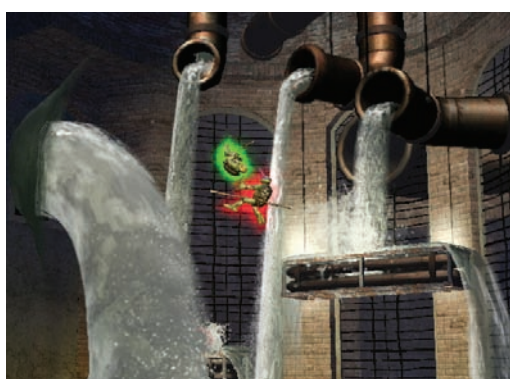
<http://tmntgame.uk.ubi.com>

Страна происхождения:

Япония

Вверху: Разработчики обещают расширить список полюбившихся поклонниками Super Smash Bros. Brawl, «финальных суперприемов».

Внизу: Архитектура арен серьезно влияет на тактику битв.



Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up

ЧТО ЗНАЕМ? Компания Ubisoft к 25-летию юбилею популярной торговой марки TMNT готовит царский подарок от создателей Super Smash Bros. Brawl. Подарок, соответственно, адресован владельцам белоснежной Wii. Барабанная дробь, Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up – сверхзвуковой файтинг для четверых игроков. Разработчики до сих отмалчиваются о количестве доступных в игре персонажей, и даже вежливо отказываются отвечать на вопросы о многопользовательском режиме. А вот о сюжете – пожалуйста! История же новой игры не будет привязана ни к комиксам, ни к мультсериалам, ни к одному из полнометражных фильмов. В Game Arts утверждают, что Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up станет «продуктом для взрослых», причем не только в сравнении с Super Smash Bros. Brawl, но и с нынешней линейкой комиксов. Создатели подвергли облик главных героев

легкому рестайлингу (глаза Сплинтера и компании налились таинственной мрачностью, а взоры почерствели), и знатоки панковского оригинала восьмидесятых мгновенно узнали черты оригинального дизайна. Арены для схваток обещаются «интерактивными как никогда», так что боевые черепахи смогут использовать в драке подручные предметы, а список атак расширится по сравнению с Super Smash Bros. Brawl «в несколько раз». Мы заинтригованы.

ЧЕГО БОИМСЯ? Скучной однопользовательской кампании, небольшого набора игровых режимов, отсутствия среди доступных персонажей Эйприл, Шредера и Бибопа с Рокстеди.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На легкий в освоении, но тактически выверенный файтинг, который сможет понравиться и новичкам, и маститым завсегдалям жанра.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕ РАЗЛЕЙ ВОДА Игра Unbound Saga создается сразу с одноименным комиксом, который выходит одновременно с запуском игры. Собственно, комикс выпускается под эгидой Dark Horse Comics, так что неудивительно, что арт для игры рисовал сам Клифф Ричардс, автор Buffy the Vampire Slayer, Wonder Woman, The New Thunderbolts и пр. Кстати, Dark Horse Comics довольно известная компания, занимающая почетное третье место среди комикс-издателей в США.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation Portable

Жанр:

action, beat'em up, 3D

Зарубежный издатель:

SCEA

Российский

дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

Vogster

Количество игроков:

1

Дата выхода:

июнь 2009 года

Онлайн:

www.unboundsaga.com

Страна происхождения:

США, Россия

Вверху: Все удары будут сопровождаться фирменными комиксовыми Smack! и Thwack!

Внизу: Наш герой не только пинает врагов ногами, но и эффектно бросками не брезгует.



Unbound Saga

ЧТО ЗНАЕМ? Усыпанный мускулами главный герой игры (создаваемой студией Vogster параллельно с одноименным комиксом) Рик Аякс живет в своем нарисованном мире, где ведет нескончаемую войну с отбросами общества. Причем разговор у него обычно короткий: как увидит злодея, тут же к нему подбегает и бьет мерзавца по голове яйцом или охаживает дорожным знаком. Жизнь, понятно, незавидная. А все из-за таинственного Создателя, который не устает рисовать для Рика все новых врагов и подбрасывать очередные испытания. Совершенно справедливо наш герой выходит из себя и отправляется в поход на «злодея». Каким образом Аякс собирается покончить с художником-трудоголиком, пока не разглашается, однако известно, что приключение растянется на добрый десяток уровней. Визуально (да и корневой идеей тоже) Unbound Saga напоминает стародавний хит от Sega – Comix Zone. Здесь

нам тоже предстоит путешествовать по страницам комиксов, соперничать с рисованным героем и читать диалоги в «пузырях». Геймплей до боли знаком. Рик мутзит басурман руками и ногами, колотит их об землю, не гнушается использовать подручные предметы вроде бревен и пустых ящиков. Вдобавок в арсенале главного героя отыщется немало спецударов, и еще больше он разучит в процессе прохождения. Пока игра выглядит интересной, но насколько увлекательной окажется история рисованных персонажей на деле, мы узнаем только в июне, когда игра появится в продаже.

ЧЕГО БОИМСЯ? Занудного действия, слабой графики, не самой интересной боевой системы, избитого сюжета.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Как минимум, получить действительно качественный beat'em up.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИЗГНАНИЕ ДЕМОНОВ Обряд изгнания демонов, или экзорцизм, восходит к самым истокам христианства. Иисус Христос, странствуя по Галилее, не раз избавлял страдающих от нечистых духов. Позже эту способность обрели апостолы, а уже через них рядовые священники. Считается, что наибольший расцвет экзорцизма приходится на первые века нашей эры. Инквизиция пользовалась уже несколько другими методами, а после Средневековья таинство было почти забыто. В настоящее время католическая церковь готовит экзорцистов в университете Athenaeum Pontificium Regina Apostolorum. В России же демонов изгоняют в Свято-Троицкой Сергиевой лавре.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person.3D
Зарубежный издатель:
Cinemax
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
RA Images
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
www.legendsofdaemonica.com
Страна происхождения:
Чехия

Справа: Изабелла – одиннадцатилетняя узница острова. Ее родители погибли при трагических обстоятельствах, и половину детства она провела среди африканского племени, считающего ее новой инкарнацией ведьмы Ал-Кахинат.



Вверху: Николас Фэрпойнт, главный герой игры. Беднягу забрали на остров после того, как обнаружили в его доме два трупа. «Охотник на духов» утверждал, что разговаривал с мертвецами, пытаясь выяснить имя их убийцы.



Legends of Daemonica: Farepoynt's Purgatory

ЧТО ЗНАЕМ? Legend of Daemonica: Farepoynt's Purgatory – это продолжение истории «охотника на духов» Николаса Фэрпойнта, человека загадочного и страшного, зарабатывающего себе на жизнь общением с мертвецами и расследованием убийств, чаще всего совмещающую одно с другим.

По сравнению с первой частью Daemonica должна претерпеть серьезные изменения. Разработчики собираются убрать раскритикованные журнализмами элементы action и RPG, сделав из игры полноценную трехмерную адвенчуру с чертами Fahrenheit (динамическая камера и эффекты разделенного экрана) и Shadow of Destiny (возможность влиять на настоящее, изменяя прошлое). «Самое что ни на есть нелинейное действие» (как говорят авторы) развернется в XIV веке на маленьком острове недалеко от берегов Шотландии. Николас и еще двенадцать колдунов, еретиков, сумасшедших – все те, кто был замечен

в сношении с дьяволом, окажутся заключенными на маленьком клочке суши и подвергнутся тщательному изучению. Вот что говорит по этому поводу граф Белмар, главный инициатор расследования: «Мы должны прекратить отвечать на все вопросы костром и виселицей. Мы должны найти причину. Мы должны начать лечить». Чем обернется благое намерение, неизвестно. В любом случае задача игрока формулируется предельно просто: помочь протагонисту сбежать из тюрьмы и вернуться в Англию.

ЧЕГО БОИМСЯ? Винегрета из большого количества трудных в реализации «фич», каждая из которых достойна отдельной игры.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Погрузиться в атмосферу кровавого и жестокого Средневековья; насладиться сложным мистическим сюжетом в традициях первой Daemonica.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТАРЫЕ «ВОЛКИ» НА НОВЫЙ ЛАД «Звездных волков 2» делала Xbow, над «Гражданской войной» же работает Elite Games. Это не могло не повлиять на игру – так, сюжет продолжает первую (а вовсе не вторую!) часть и неофициальное дополнение «Наследие империи» от той же «Элиты». Увы, движок был взят старый, а в нагрузку к нему прилагалась куча ограничений – как графических (какие «последние шейдеры», о чем вы?), так и геймплейных. Кто сказал, что хочет строить космические базы и быть торговым магнатом? Забудьте!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Elite Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
games.1c.ru/starwolves2_gv
Страна происхождения:
Россия

Вверху: Случайных заданий на базах больше не выдают. Рассчитывать придется только на прописанные разработчиками миссии. Увы...

Внизу: Пока дойдете до финала, придется немало помотаться по галактике. А что вы хотели? Нелегка доля наемника...



Звездные волки 2: Гражданская война

ЧТО ЗНАЕМ? Хотя первая часть тактической космической RTS «Звездные волки» была великолепна, продолжение поклонников разочаровало. Раскритикованные геймерами упрощенные бои, отнимающие массу времени перелеты из одного конца галактики в другой и никакой сюжет заставили разработчиков из Xbow отойти от дел, отдав право на создание аддона в руки Elite Games. Разработчики пообещали сделать мгновенной переброску из системы в систему (впрочем, любителям двигаться по-черепашьи оставят возможность добираться до цели медленно и печально), переработать баланс (усиливая врагов) и разоблачить с сюжетом (дюжина концовок прилагается). Ждут геймеров и новинки в области техники (корабли-базы, истребители, модули), и целая партия незнакомых героев (впрочем, многих «старичков» вроде Гюрзы можно повстречать в исполнении, но вот завербовать не полу-

чится – дослужились парни и девчонки до высоких должностей, брезгуют наемническим хлебом). Что интересно, от выбора в том или ином диалоге может зависеть многое, в том числе, как это ни банально звучит, судьба галактики. Да, не зря создатели говорят, что «Гражданская война» – это то, чем должны были стать «Звездные волки 2» изначально. Но не лучше ли было сразу заняться третьей частью, воплотить все свои идеи (благо, их у Elite масса), а не останавливаться на полдороге?

ЧЕГО БОИМСЯ? Ограничения свободы из-за отсутствия случайных заданий и неумения AI координировать действия подчиненных ему кораблей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На то, что появление флотилий торговцев, пиратов и военных сделает мир более живым; на отсутствие нудных перелетов и понастоящему сложные космические бои.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



STORMREGION Венгерская команда разработчиков, создавших стратегии Codename: Panzers и Rush for Berlin. В прошлом году издатель, на которого они работали, обанкротился, и студии пришлось закрыть свой офис. После этого права на Mytran Wars выкупила Deep Silver, а заканчивать проект взялись, видимо, уже бывшие сотрудники Stormregion. У игры тяжелая судьба, но она, похоже, все-таки доживет до релиза.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PlayStation Portable,
PlayStation Network

Жанр:

strategy, turn-based, sci-fi

Зарубежный издатель:

Deep Silver

Российский дистрибьютор:

не объявлен

Разработчик:

Stormregion

Количество игроков:

до 2

Дата выхода:

2009 год

Онлайн:

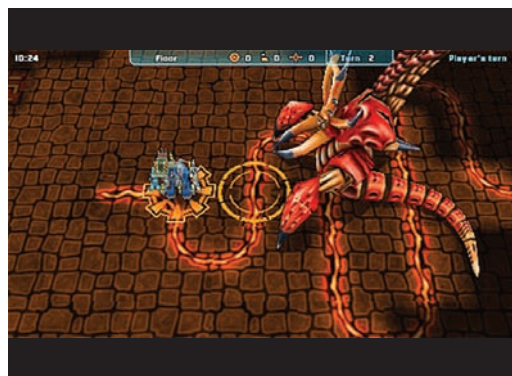
www.deepsilver.de/nc/us/main/games/game-view/detail/mytran-wars

Страна происхождения:

Венгрия

Вверху: Как уверяют авторы, юниты у двух враждующих сторон кардинально отличаются друг от друга.

Внизу: Пилотируют мехов герои-люди, с которыми нас познакомят в сюжетных заставках.



Mytran Wars

ЧТО ЗНАЕМ? Пошаговая тактическая игра с гигантскими боевыми роботами. Заветам Front Mission разработчики верны: у мехов Mytran Wars куча параметров, каждый из которых настраивается отдельно. Вот только выглядят здешние юниты куда не-лестнее японских братьев. В свой ход игрок, как в какой-нибудь Advance Wars, двигает мехи по разделенному на клеточки полю, использует ближние и дальние атаки и пускает в ход спецумения. Родную базу тоже можно развивать – на ней вы изучаете новые технологии. Игрокам доступны две расы, а сражаться позволено как с ИИ, так и с приятелями в онлайн. Геймплей не слишком оригинален: визитной карточкой игры, по словам разработчиков, должен стать сюжет о том, как в далеком будущем земляне окончательно израсходовали ресурсы планеты и выдвинулись искать нефть и газ в чужих мирах. Подходя-

щая планета нашлась, но оказалась занята. Человечество высылает на бой с инопланетянами армию мехов и развязывает войну, а мы за него отдуваемся. История будет подаваться в виде «анимированных картинок», в самой же игре комикс-стилистику поддержит мультяшная графика. Cel-shading здешний не впечатляет, но и не отталкивает – добротный средний уровень. И если с балансом сторон недоразумений не возникнет, игра может оказаться весьма недурной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На сложную систему прокачки мехов, интересные многопользовательские режимы и обещанный разработчиками «закрученный сюжет».

ЧЕГО БОИМСЯ? Что дизайн мехов к релизу не поправят, а юнитов и умений будет мало.

МИНИ-ПРЕВЬЮ

НА ГОРИЗОНТЕ

лаборатория
КА(ПЕР)КОГО

ЗАО «Лаборатория Касперского», Москва, Россия
Тел.: (495) 797-8700 / (495) 645-7939 / (495) 956-7000
© 2008 ЗАО «Лаборатория Касперского»

Купить онлайн: www.kaspersky.ru/store
Найти магазин: www.kaspersky.ru/buyoffline
Веб-сайт: www.kaspersky.ru
Отдел продаж: sales@kaspersky.com

Победители выбирают
KASPERSKY!

Ничто не должно мешать игре – ни вирусы, ни защита от них. Антивирусное решение «Лаборатории Касперского» позволяет мне полностью сосредоточиться на поставленной цели и опередить противника. Полный контроль безопасности виртуального пространства и максимальная скорость работы компьютера все, что мне нужно для победы!

Антон Синьгов (Cooler)

чемпион мира по компьютерным играм Quake III и Quake 4*

*Личное первенство в международных турнирах по компьютерным играм Quake III и Quake 4:

QLAN 2002, ASUS Winter 2003, ESWC 2003, Cyber[X]Gaming 2004, WipeoutLAN 2004, VSports All Stars 2005, ESWC 2005, WSVG Dreamhack 2006, CPL WINTER 2005.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

Прошлой осенью в Японии я купил две фигурки – черного кота и розового зайца (одну – себе, вторую – в подарок). Я знал, что они имеют какие-то отношение к видеоиграм, но о сути сервиса Mainichi Issho и не подозревал. Поэтому для меня материал Игоря Сонины стал таким же открытием, как и для большинства из вас. Посмотрев на все это (на редакционной PS3, естественно, Mainichi Issho уже установлена), могу сказать только одно: не понимаю, почему Sony не может сделать что-нибудь подобное на Западе. Такой сервис куда круче, чем PlayStation Home; да и у Nintendo Wii и Xbox 360 все как-то грустно. При этом нельзя сказать, что Mainichi Issho интересен только японцам. В крайнем случае можно придумать других персонажей, поменять визуальный стиль. Но идея вполне интернациональна.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Рон Гилберт

Создатель Monkey Island

Работает над квестом DeathSpank («гибрид Monkey Island и Diablo»).



Брайан Рейндольс

Геймдизайнер Rise of Nations и Civ II

Основал студию Big Huge Games (в разработке – RPG для PC, PS3 и Xbox 360).



Билл Роупер

Продюсер StarCraft и Diablo

Руководит разработкой MMORPG под названием Champions Online.



Кодзи Игараси

Создатель Castlevania

Изучает прессу с оценками файтинга Castlevania Judgment для Nintendo Wii.



Спец

Total War: творить историю своими руками	34
DS против PSP: раунд 3	44
Mainichi Issho: Котятчи новости	50

Авторская колонка

Ильи Ченцова	74
--------------	----

Смотрите
также



Аналитика на DVD

Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн

Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV

Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

1	Wii Fit	Nintendo
2	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.
3	Mystery Case Files: Millionheir	Nintendo
4	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
5	FIFA 09	Electronic Arts
6	Mario Kart Wii	Nintendo
7	Wii Play	Nintendo
8	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
9	Tomb Raider: Underworld	Eidos
10	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega

Хит-парад Японии

1	Tales of The World: Radiant Mythology 2	Namco Bandai	PSP
2	Demon's Soul	Sony	PS3
3	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	PSP
4	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	PS2
5	Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time	Square Enix	DSi
6	Detective Conan and Kidaichi Case Files	Namco Bandai	DS
7	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
8	Taiko Drum Master Wii	Namco Bandai	Wii
9	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
10	Wii Fit	Nintendo	Wii

Новые темы



Total War: творить историю своими руками

История The Creative Assembly – редкий пример того, как свежие идеи помножаются на трудолюбие мастеровых.

Читайте на странице 34



DS против PSP: раунд 3

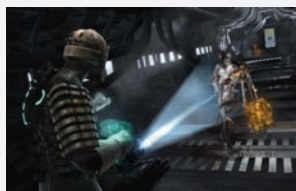
На ринг выходят портативные консоли от Sony и Nintendo. В тяжелом поединке из десяти раундов мы выявим победителя.

Читайте на странице 44

События прошлых лет

Год назад

Toshiba сворачивает производство проигрывателей HD DVD, а EA впервые показывает Dead Space «живьем».



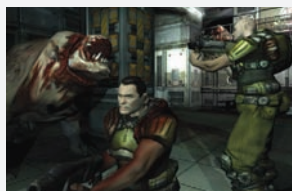
Пять лет назад

Microsoft продолжает раскрывать детали XBOX NEXT (Xbox 360), а Nintendo отчитывается о прибыли за 9 месяцев работы в размере \$4.5 млрд.



Восемь лет назад

Джон Кармак впервые продемонстрировал движок Doom III, в то время как Am2 показала Virtua Fighter 4 на токийской выставке игровых автоматов.

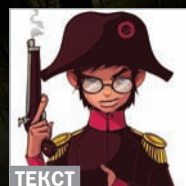


Mainichi Issho: Котячьи новости

Mainichi Issho исключительно важна для Sony: она была опубликована в день запуска PlayStation Store, бесплатно и после установки возглавляет список доступных игр вне зависимости от способа сортировки. И все же Mainichi Issho – не игра.

Читайте на странице 50





ТЕКСТ

Александр
Трифонов

TOTAL WAR: ■ ТВОРИТЬ ■ ИСТОРИЮ СВОИМИ РУКАМИ

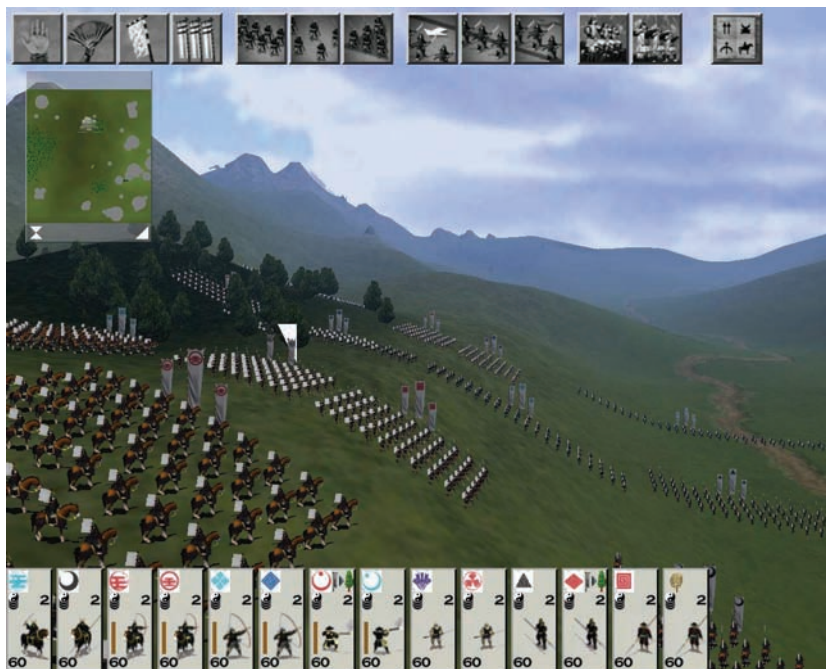
ИМЕННО МАЙК СИМПСОН ПРИДУМАЛ ОБЪЕДИНИТЬ В ОДНОЙ ИГРЕ RTS-СРАЖЕНИЯ И ПОШАГОВЫЙ ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЖИМ.

Лучи чужой славы

Неудивительно, что слава Total War вдохновила других разработчиков на подражания, но заметных успехов никто из них не добился. Бюджетные сериалы Takeda, Legion Arena, Take Command, посвященная Первой мировой «Агрессия», недавняя Crusaders: Thy Kingdom Come... В свете выхода Empire нельзя не вспомнить об Imperial Glory – испанская Pyro Studios, известная по тактическому сериалу Commandos, попыталась сделать то же самое еще в 2005 году (включая морские битвы). Лучшее, пожалуй, получилось у украинцев из Unicorn Games: их творение «XIII век» и дополнение к нему «Русич» посвящены исключительно сражениям. Поскольку разработчики сосредоточились только на этом, битвы здесь заметно сложнее и интереснее, чем в Total War – спасибо продвинутому AI и продуманным картам.

Внизу: Shogun: Размер отрядов можно было менять в настройках – плюс для владельцев слабых компьютеров, и некоторое новшество в тактике.

Справа: Shogun: Интерфейс игры изначально отличался лаконичностью. Самые важные команды и информация – на иконках, а при наведении курсора на отряд всплывало окошко с показателями боевого духа и усталости.



Б

ывает так: команда талантливых разработчиков выпускает игру, которая становится классикой жанра, но из-за небольших продаж компания

закрывается, а создатели разбредаются кто куда. А случается, что студия годами делает качественные проекты и уверенно держится на плаву, но широкой общественности ее название не то чтобы неизвестно, но даже неинтересно. Спортивные симуляторы от EA Sports каждый год расходятся гигантскими тиражами, но кто знает людей, что не жалеют времени и сил на их производство? Гении и ремесленники, дохлые львы и вполне себе живые синицы в руках.

История The Creative Assembly – редкий пример того, как свежие идеи помножаются на трудолюбие мастеровых. Ведь компании, прославившейся благодаря сериалу Total War, скоро исполнится 22 года, и одним из ранних ее творений была... PC-версия футбольного симулятора FIFA – причем самого первого, 1994 года выпуска.

Студия, основанная программистом Тимом Анселем в 1987 году в Западном Сассексе (Англия), первоначально занималась переносом игр с Amiga и ZX Spectrum на PC. Начиная с 1993 года, The Creative Assembly плотно сотрудничала с Electronic Arts и выпускала версии первых частей FIFA под DOS. В частности, именно они впервые использовали в спортивной игре голос настоящего комментатора (правда, для этого нужен был экзотический тогда еще CD-ROM).

В дальнейшем британцы доросли и до создания собственных проектов, первым из которых стал Rugby World Cup 1995, получивший неплохие оценки в прессе. Тема рэгби на этом не закончилась: в дальнейшем студия выпустила Australian Rugby League 96 и Rugby World Cup 2001. Увлечение экзотическими видами спорта вылилось также в Cricket World Cup 99 и Australian Rules Football '98 и 99.

Особой известности британцам эти проекты не принесли, зато позволили набраться опыта, получить репутацию надежного парт-

нера и заработать денег на новую игру – уже не по спортивной лицензии, но под присмотром все той же EA.

О пользе зависти

Тим Ансель рассказывает: «Мы поиграли в один из C&C-клонов – KKND (Krush, Kill 'N' Destroy), и это была полная фигня. Но потом мы узнали, что она разошлась тиражом в 600 тысяч. И тут мы задумались – батрачишь круглый год на EA Sports ради каких-то ста тысяч копий, а всякой ерунды продается больше полумиллиона. Так сделаем же свой клон!»

Быть может, на этом история студии и закончилась бы, но все изменил продюсер Майк Симпсон. Именно он придумал объединить в одной игре RTS-сражения и пошаговый глобальный режим. Причем впервые воплотил эту идею еще в 1988 году, в Lords of the Rising Sun для Amiga, посвященной периоду феодальной раздробленности в средневековой Японии. Благодаря идее Симпсона (а также усилиям Тима Анселя по созданию трехмерных ландшафтов и отображению сотен юнитов в одной битве) проект, задуманный как дешевый клон Command & Conquer, после трех лет непрерывных экспериментов превратился в первую часть уникального стратегического сериала.

Эпоху Сэнгоку Дзидай («Воюющих провинций») разработчики выбрали не только потому, что ей была посвящена старая игра Майка. Во-первых, незатасканная тема про самураев и ниндзя привлекала внимание прессы и покупателей, во-вторых, небольшие размеры страны и наличие одинаковых типов войск у соперничающих сторон позволили здорово сэкономить на объеме работ.

Нелегкая доля даймё

Главная цель в Shogun: Total War была простой – возглавить один из враждующих кланов и объединить Японию под своей властью. Управление владениями и перемещение войск происходило на глобальной карте, разбитой на провинции. Этот режим стилизовали под настольную стратегию: экран изобра-



Внизу: В других играх на обложку выносят безымянных морпехов, но «лицом» Medieval II стал Ричард Львиное Сердце.



Shogun: У каждого клана были свои сильные стороны. Один мог похвастаться отличной конницей, другой – меткими лучниками, а появившиеся в дополнении монголы умели разграблять провинции, не штурмуя замок с укрывшимися там уцелевшими защитниками.



Shogun: Уменьшить потери от обстрела помогал разреженный строй, а выстроившаяся клином конница наносила более сильный таранный удар. Без использования паузы, конечно, за всеми отрядами уследить было невозможно.



жал деревянный стол, на котором лежал лист бумаги со схематичными обозначениями рек и гор, фишками армий и городов, а игрок делал ходы по очереди с компьютерными соперниками.

Забот у главы клана хватало: получение налогов, возведение новых построек в поселениях, набор рекрутов, налаживание морских торговых путей и дипломатия, особенно важная в начале, в окружении сильных соседей. Заключить союз, подослать к вражескому военачальнику гейшу-убийцу или ниндзю – для победы все средства хороши. Интересно, что вместо денег на все тратился рис, – времена года менялись каждый ход, но урожай собирался только в одном сезоне. Через какое-то время приплывал флот португальцев, и можно было обратить население в христианство – или устроить охоту на миссионеров.

В целом, хотя в этой части игры хватало занятий, она не могла сравниться по глу-



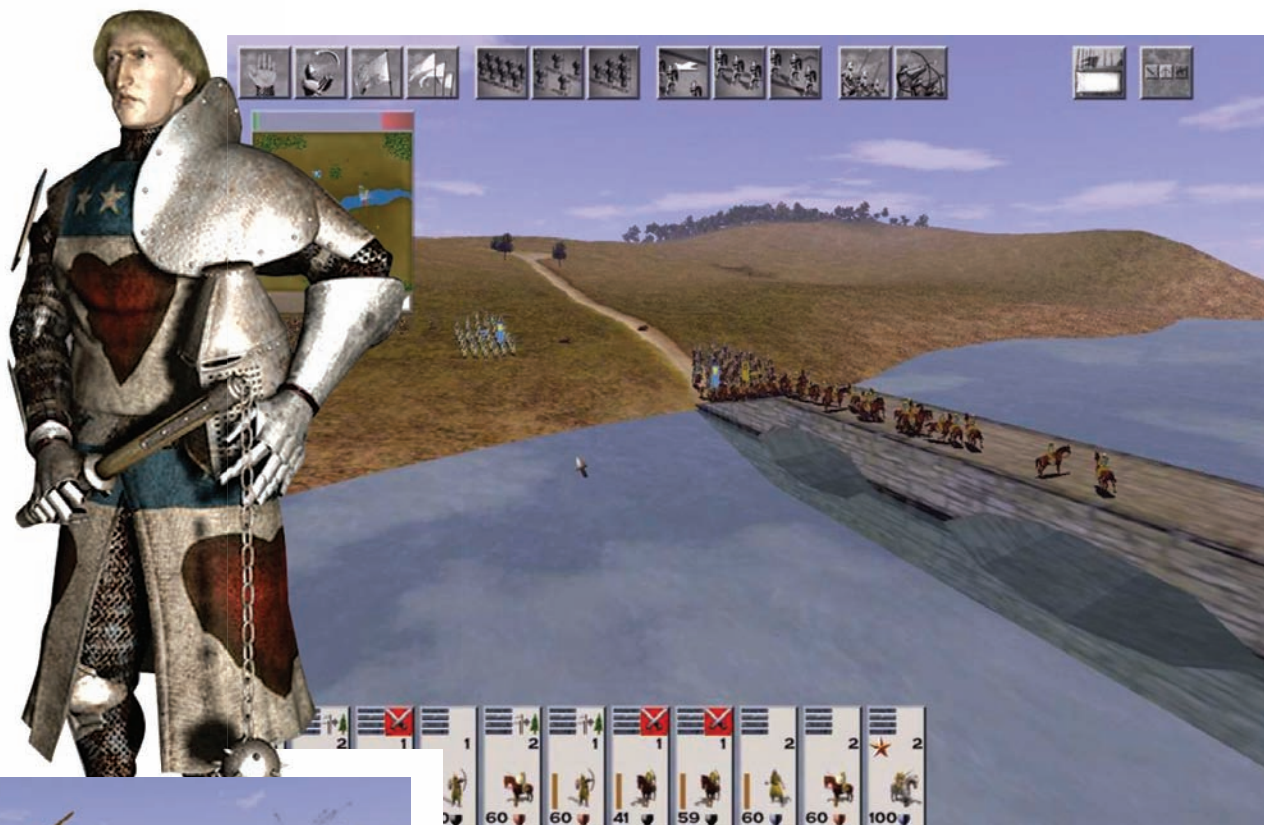
бине с появившейся в том же 2000 году Europa Universalis или сериалом Civilization. Но разработчики и не собирались соперничать с полноценными глобальными стратегиями: ведь самое увлекательное начиналось, когда армии враждующих сторон оказывались в одной провинции или где-то вспыхивало восстание крестьян против непомерных поборов.

Битву можно было провести на автомате, чтобы компьютер сам посчитал число убитых и захваченных в плен. Но в таком случае вы не увидели бы самые реалистичные бои средневековых армий, какие только были воссозданы в играх. Никаких условностей: на поле боя сходились ровно те же отряды, что столкнулись на глобальной карте, сотни воинов с каждой стороны. Управлять нужно было не отдельными бойцами, а целыми подразделениями копейщиков, всадников или лучников, а вместо убавления абстрактной шкалы здоровья гибли вполне конкретные солдаты. При этом учитывались разнообразные условия: построение отряда, боевой дух и усталость бойцов, их опыт, наличие поблизости союзных войск и военачальника, погода и рельеф местности... Столь сложная

Справа: Medieval: принять бой на мосту, где можно лишить противника численного преимущества, – основа основ в тактике.

Внизу: Medieval: осадные орудия не отличались особой меткостью, но если уж попадали по врагу, гробили солдат десятками.

Еще ниже: Medieval: у Византийской империи имелись сильные войска и богатые провинции, но со всех сторон греков окружали агрессивные соседи.



Все средства хороши

Тотальная война – термин, разработанный немецкими военными теоретиками в начале XX века. Концепция гласит, что современная война ведется не просто армиями, а нациями. Следовательно, для победы необходима, с одной стороны, мобилизация всех ресурсов «своего» государства, с другой – всестороннее воздействие на враждебную нацию (включая такие методы, как пропаганда, террор и т. д.) с целью сломить ее дух и достичь того, чтобы она потребовала от своего правительства прекратить сопротивление.



механика осваивалась, тем не менее, интуитивно, поскольку все подчинялось исключительно здравому смыслу. То есть, если конница летит в лобовую атаку на выстроившееся каре копейщиков – лошадок будет жалко. Если же всадники нападают на шеренгу из пары рядов, да еще и со спины – пехоту просто затопчут. Зато в лесу кавалерия бессильна: среди деревьев особо не разгонишься, и таранного удара не получится. Лучники, заняв господствующую высоту, посылают стрелы куда дальше, но под проливным дождем или в метель тетива луков отсыревает да и меткость сильно ухудшается. А появляющиеся на более позднем этапе стрелки с мушкетами в непогоду и вовсе бесполезны. И главное – стрелам и пулям все равно, в кого они попадут, так что потери от огня своих были вполне в порядке вещей. И конечно, боеприпасы имели неприятное свойство заканчиваться. Окопавшегося на холмах противника одолеть очень сложно: пока солдаты поднимаются в гору, они вымотаются и не смогут ударить с разбега, а вот враг, наоборот, получит преимущество. Гибель командующего порождает панику в рядах – навалились посильнее, и вся армия побежит. Самураи в тяжелой броне продержатся куда дольше в рукопашной, но и быстрее устают и медленнее перемещаются, особенно сквозь сугробы. Битвы на переправах и штурмы замков – вообще отдельная тема. Маневрирование перед собственно стычкой имело решающее значение, и обычно на поиск выгодной позиции времени уходило в несколько раз больше, чем непосредственно на кровопролитие. Всадники легко расправлялись со стрелками, но гибли на копьях ашигару, а пехота не могла угнаться за лучниками – принцип «камень-ножницы-бумага» помогал легко соотносить слабые и сильные стороны разных видов войск. Кроме того, чтобы справиться с управлением сотнями солдат одновременно, всегда можно было поставить игру на паузу и раздать необходимые приказы.

Но главное – в сражениях, помимо никогда ранее не виданного реализма,

проявлялась одна важная особенность: они имели значение. Обычно в RTS приходится проходить несколько миссий, которые, конечно, как-то связаны сюжетом, но одна на другую влияют мало или вообще никак. В Shogun ничего не было случайным: у этого самого моста игрок оказывался потому, что выдвинул войска на север, но не рассчитал силы, проиграл пару битв и теперь вынужден отступать. Но сейчас деваться уже некуда: сдашь провинцию без боя, и врагам откроется прямая дорога к столице. То есть, к победе побуждало не желание увидеть следующий уровень, а стремление сохранить свою державу и все нажитое непосильным трудом. Другим было и отношение к войскам. Скажем, в Warcraft нет разницы, сколько юнитов полегло в матче – новые штампуются постоянно, хватило бы ресурсов, и на дальнейшем прохождении кампании это никак не скажется. В Total War потеря даже половины личного состава – трагедия. Новых солдат придется тренировать год-два (в карманах притом гуляет ветер), а ведь с этими самураями, которые приняли на себя основной удар, чтобы позволить коннице зайти с фланга, ты когда-то завоевывал земли местных мелких князьков.

Достоверность боевой механики соединялась с взаправдашними чувствами играющего: кто бы мог подумать, что судьба спрайтовых человечков может вызывать столько эмоций. Проект, по глубине сравнимый с серьезными варгеймами, нашел слабую струнку в сердцах обычных игроков: тактические сложности осваивались ради вполне понятных целей – сохранить жизни подданных для дальнейших побед.

Революционная стратегия собрала немало «выборов редакции» от игровых журналов и сайтов, а композитор Джефф Ван Дик за работу над этническим саундтреком получил награды BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) и EMMA (Ethnic Multicultural Media Academy). В 2001 году вышло дополнение Mongol Invasion, посвященное попыт-

кам Кублай-хана завоевать Японию в XIII веке, а год спустя — полноценное продолжение, на сей раз про Средневековье.

Рыцари и сарацины

Medieval: Total War внешне мало чем отличалась от Shogun, только стратегическая карта включала в себя всю Европу, часть России примерно до Урала и Северную Африку с Ближним Востоком. Но смена временного периода принесла с собой достаточно пусть и не столь заметных, но важных изменений. Прежде всего, разнообразие наций и стартовых условий: вместо одинаковых типов войск у каждой страны было множество уникальных подразделений, что заставляло серьезно продумывать тактику. Арабские шейхи делали ставку на конных лучников, европейские короли — на тяжелую пехоту и рыцарей, армии Византии и Руси объединяли черты и тех и других.

Различие трех мировых культур вообще проходило красной нитью через всю игру: захватывая мусульманские земли, игрок встречал не одно лишь военное сопротивление, но крайнюю неприязнь населения и постоянные бунты в покоренных городах. Помогало не столько наличие крупных гарнизонов, сколько... миссионерская деятельность. Строительство церкви потихоньку повышало число добрых католиков и православных в провинциях, и народный гнев стихал. Но зато соседи могли объявить джихад оккупанту и натравить на него толпы фанатиков. Европейские страны отвечали на это крестовыми походами, а в определенный момент из восточных степей приходили язычники-монголы и резали всех без разбора.

Ватикан вообще был представлен отдельным королевством под управлением AI, и Папа Римский выступал в роли этакое средневекового ООН — всячески порицал войны между христианами, а особо не удививших монархов мог и отлучить, давая тем самым право всем соседям безнаказанно разорять земли отступника.

Впрочем, главное новшество Medieval заключалось в другом: в возможности творить историю. Соперничество японских феодалов интересно как экзотика, но особого соперничества у западного игрока не вызывает. Теперь же все стало куда более личным: отомстить англичанам за Азенкур, спасти Константинополь от разграбления, утереть нос Чингисхану, отстоять владения мавров в Испании... Или, если уж рассматривать фантастические варианты, сделать из Сицилии сверхдержаву.

Три временных периода на выбор при начале новой кампании различались лишь стартовыми условиями: изобрели уже порох или нет, насколько плохи дела в Византийской империи, отгрелась ли Столетняя война. Все остальное давалось на откуп игроку — обстановка в мире менялась непредсказуемо, и все прохождения получались разными.

Полководцы обрели большую индивидуальность: у каждого появился набор пороков и добродетелей, меняющихся в зависимости от карьеры. Отправленный губернатором в глухую провинцию военачальник со временем заплывал жирком, спивался и начинал подворовывать из казны, но стоило послать его на передовую, становился отличником боевой и политической подготовки (технически это выражалось в виде бонусов и пенальти к характеристикам, что, в свою очередь, влияло на боеспособность войск под его началом).

Особо отличившегося генерала можно



Слева: Medieval: сыграть за крошечное королевство Арагон, стартовавшее с одной провинцией в Пиренеях, — испытание для самых опытных полководцев. Династический брак с английским принцем — отличный дипломатический ход.



Слева: Rome: размеры города в сражении зависели от того, сколько в нем проживало народу, и по ходу кампании менялись от небольшой деревушки даже без частокола до гигантского мегаполиса с каменными стенами и башнями.

Rome: наемники были в серии с самого начала. Главный их плюс — возможность нанять сразу несколько отрядов. Однако и содержание этих войск обходилось куда дороже, чем прокорм обычных солдат. Начиная с Rome, набирать их стало возможно не заходя в город, а на поле боя они сразу выделялись благодаря зеленой униформе.



было пожаловать титулом, а то и выдать за него дочурку-принцессу, тем самым повышая лояльность вассала и снижая вероятность его подкупа (вместе с армией) вражескими агентами. Впрочем, выгоднее было организовать династический брак с принцем из соседнего королевства, а потом при помощи наемных убийц вырезать всю семью новоявленных родственников и предъявить права на трон. Но и самому стоило смотреть в оба: после смерти правящего монарха (годики-то убежали с каждым ходом) да при отсутствии достойного наследника мятежные бароны могли устроить гражданскую войну в худших традициях цветных роз.

В 2003 году в дополнении Viking Invasion была представлена новая кампания про Британию Темных веков, которая в то время еще даже не разделилась на четыре известных сегодня нации, а представляла скопище разных племен, сражающихся между собой и со скандинавскими налетчиками. В аддоне также было введено весьма полезное новшество – возможность оценить силы врага перед сражением и определить порядок поступления подкреплений, чего сильно не хватало в оригинале.

Кесарю – кесарево

Тем временем полным ходом шло создание новой части на полноценном трехмерном движке, посвященной эпохе рассвета и владычества Римской империи. Объем работ был настолько велик, что The Creative Assembly открыла дополнительную студию в Брисбэне, в Австралии. Энергичная разработка на двух концах Земли сразу сопровождалась активной рекламной кампанией: так, движок будущей игры использовался при создании цикла исторических передач на телеканалах BBC и History Channel про великие сражения древности.

Вышедшая в 2004 году Rome: Total War вошла в десятку бестселлеров в США и получила во многих изданиях титул лучшей стратегии или даже игры года, а Джефф Ван Дик снова удостоился награды BAFTA за работу над саундтреком. Переход в 3D нисколько не повредил, а только пошел на пользу – так, стратегическая карта перестала быть абстрактной серой доской. Равнины, леса, горы и реки, города и форты, любой залив и переправа были теперь четко видны, а зимой (наступавшей каждый второй ход) покрывались снегом.

Армии отныне не просто переставлялись как фишки из провинции в провинцию, а должны были топтать своим ходом (дальность перемещения зависела от состава войск – так, конница оказывалась куда шустрее осадных орудий). По дорогам (которые нужно было сперва построить) бойцы маршировали гораздо охотнее, чем сквозь чащобы или горные перевалы, но в погоне за врагом куда только не заберешься.

К тому же это напрямую влияло на расклад в тактической битве: при столкновении армий сражение происходило непосредственно на месте их встречи. То есть, если бой проходил возле моста, река могла оказаться как за спиной ваших бойцов, так и разделять армии – все в зависимости от расположения войск на стратегической карте. Более того, если в зону сражения попадали стоящие рядом союзные отряды, они приходили на помощь, правда под руководством AI.

Rome: мишенью для критики стала чрезмерная мощь кавалерии в игре. В античные времена стремна и седла с луками еще не изобрели, и протаранивший пехоту всадник, скорее всего, перелетел бы через голову лошади на поджидующие его копыта.



Rome: собственно римляне были разбиты на три союзных дома, которые должны были выполнять приказы Сената. Когда тот из них, кем управлял игрок, оказывался слишком могущественным, начиналась гражданская война и победитель становился императором.



Управление городами усложнилось под стать глобальным стратегиям вроде Civilization – приходилось следить за запасами еды, товарооборотом, здоровьем и благосостоянием горожан. Ну и старое развлечение с налогами – обирать ли население до нитки, рискуя вызвать восстание? При желании, впрочем, хозяйственные заботы можно было переложить на компьютер. Города развивались в соответствии с ростом числа жителей, и из них же набирались рекруты в новые отряды. Так что, вторгнувшись на чужую территорию и разорив вражеское поселение, нельзя было тут же сформировать гарнизон, приходилось распылять силы, и наступление замедлялось.

Дипломатия стала важным инструментом: вместо банальных заключения союза и объявления войны появилось множество доступных действий. Торговый договор, совместное нападение на общего врага, вымогательство или, наоборот, дарение провинции и даже рэкет: возможность требовать выплату ежегодной дани, угрожая войной.

Самые интересные изменения, конечно, коснулись битв. В отрядах еще в спрайтовом их воплощении можно было разглядеть каждого бойца, но при столкновении с врагом начиналась куча-мала. Теперь каждый воин стал отдельной трехмерной моделью и обрел массу. То есть, если кавалерия врезалась в строй пехоты, в воздух взлетали именно те солдаты, что угодили под копыта, и конница буквально





Medieval II: солдаты в одном отряде наконец перестали быть одинаковыми.

проталкивала себе дорогу сквозь построение, чтобы развернуться и снова ударить, уже с тыла. Но стоило поставить пару-тройку отрядов в одном месте, уплотнив строй, как всадники увязали еще в первых рядах и быстро гибли. С другой стороны, бронированных катафрактов, колесницы и боевых слонов не останавливало даже это: за счет большего веса таранный удар получался сильнее.

В столкнувшихся флангах отрядов непосредственно сражались только солдаты, оказавшиеся с краю; придвинув камеру поближе, можно было увидеть их промахи и попадания, падения и смерть, отражавшие происходящие за кадром математические подсчеты. Все обрабатывалось совершенно честно, скажем, засыпать стрелами копейщиков со стороны, прикрытой щитами, оказывалось куда менее действенно, нежели со спины, а уж атаковать выстроившуюся фалангу в лоб и вовсе было безрассудством.

Военачальник, как и раньше, входивший в самый сильный отряд армии, теперь отображался отдельной моделькой, так что лишить войска противника боевого духа, убив полководца, стало куда проще. При этом сам он своим присутствием ободрял только находящихся поблизости воинов. Кроме того, генералами в полном смысле – то есть с достоинствами и недостатками, параметром «командование», растущим от битвы к битве, а также с весьма сильным отрядом телохранителей, были только члены правящей династии. И только в редких случаях (например, победив в безнадежном сражении) рядовой командир удостоивался усыновления.

На сладкое – осады городов. В старых играх они представляли собой скучную потасовку за небольшой форт или крепость, теперь же вид поселения в боях зависел от того, что происходило в стратегическом режиме. Все построенные храмы, стены, рынки и казармы отображались на тактической карте, и если их вдруг разрушали снаряды катапульт, после сражения приходилось тратить на ремонт.

Если осадных орудий не было, перед штурмом надлежало построить таран или лестницы и дотащить до ворот под непрерывным огнем башен и обороняющихся лучников. Если город окружали каменные стены, то сперва еще требовалось скинуть защитников вниз и потом уже добивать их на улочках и центральной площади.

Единственное, что вызывало нарекания, – из-за одинаковых моделей солдат в отрядах сражения выглядели как битвы клонов. И если в случае римских легионеров вопросов не возникало (униформа, как-никак), сотни полуголых варваров-близнецов смотрелись весьма комично.

Завидная невеста

Внушительный успех Rome привел к тому, что годом позже студию приобрел японский игровой гигант Sega Sammy, планирующий усилить свое присутствие в Европе и ищущий перспективных разработчиков.

Это, впрочем, не помешало The Creative Assembly выпустить в том же 2005-м дополнение Barbarian Invasion, в котором игрокам предлагалось спасти Римскую империю времен ее заката либо возглавить одно из многочисленных диких племен и уничтожить наследие Ромула и Рема.

Японское влияние, однако, заметно уже в первом консольном релизе студии:

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ, КОНЕЧНО, КОСНУЛИСЬ БИТВ. ТЕПЕРЬ КАЖДЫЙ ВОИН СТАЛ ОТДЕЛЬНОЙ ТРЕХМЕРНОЙ МОДЕЛЬЮ И ОБРЕЛ МАССУ.

Очевидное-невероятное

Разработчики серьезно подходили к воссозданию войск разных периодов – в информации об отряде приводились не только его характеристики, но и давалась небольшая историческая справка. Однако иногда источники за основу брались сомнительные – скажем, известный случай применения обманных смолой и подожженных свиней, которыми римляне напугали вражеских боевых слонов. Или византийцы, закидывающие противника горшками с горячей нефтью – нечто подобное, наверное, имело место в действительности, но это не повод вводить в игру такие отряды на общих основаниях.

Rome: Чудеса Света давали уникальные бонусы той стране, что захватила провинцию с пирамидами или Колоссом Родосским – например, повышенную благонадежность граждан.



Medieval II: Святая Земля – зона непрерывных войн. Порой одну из европейских стран уничтожали соседи, и Иерусалим, захваченный в крестовых походах, становился новой родиной для поляков или шотландцев.





Medieval II: успех дипломатических переговоров зависел как от опытности эмиссара, так и от отношений между странами. Если игрок слишком часто нарушал прежние соглашения, правители переставали ему доверять.



Самodelкинны

За время существования сериала появилось несчетное количество фанатских модификаций, от совсем простеньких – с изменением характеристик отрядов и введением новых наций – до масштабных переделок. Так, еще задолго до появления Rome и Empire народные умельцы воссоздали на движке первой Medieval сражения античности и завоевания Наполеона. Чрезвычайная открытость игры (как и прочих частей Total War) немало тому поспособствовала: большинство параметров хранится в текстовых INI-файлах, и даже самый неискушенный в программировании пользователь с легкостью может побаловаться с настройкой переменных.

БРИТАНЦЫ НАКОНЕЦ ЗАКОНЧИЛИ ТИТАНИЧЕСКИЙ ТРУД ПО ПЕРЕНОСУ ИСПЫТАННОЙ МЕХАНИКИ В РЕАЛИИ XVIII ВЕКА.

Medieval II: в сражениях можно было не только поставить игру на паузу, но и, наоборот, ускорить в несколько раз – полезно для долгих перестроений непосредственно перед стычкой.



старом и проверенном. О самой игре можно было сказать то же самое: повторение пройденного еще в 2002-м, только переделанное под современные технологии. Единственное более-менее значимое новшество – разделение поселений по типам. Города приносили куда больший доход, но в них нельзя было нанимать сильные отряды, а в замках, наоборот, тренировались лучшие бойцы в ущерб развитию экономики. Плюс за один ход наконец-то можно стало вымостить сразу несколько подразделений.

Не обошлось, конечно, без дополнения, и какого! В Medieval II: Total War – Kingdoms было аж четыре отдельных кампании с особыми правилами, каждая из которых тянула на полноценный аддон. В сражениях за Святую Землю сходились полководцы с уникальными умениями (например, вывести из строя несколько вражеских отрядов прямо во время боя), при покорении Нового Света испанцам приходилось выполнять поручения с далекой родины ради подкреплений, викинги вновь тревожили старушку Британию, а Александр Невский гонял тевтонцев по прибалтийским лесам. Кроме того, впервые в истории сериала появился режим hotseat: два игрока могли проходить кампанию за одним компьютером, чередуя ходы. Исход битв, правда, подсчитывался автоматически: не вырывать же клавиатуру с мышкой у друга.

Тогда же, в 2007-м, The Creative Assembly анонсировала свою вторую консольную игру – Viking: Battle for Asgard, на этот раз для PlayStation 3 и Xbox 360. Вышедший прошлой весной слэшер, сюжет которого основан на скандинавской мифологии, также не получил высоких оценок – все-таки стратегии у студии получаются гораздо лучше.

Видимо, разработчики это осознали, так что их следующий проект для приставок (и PC) – научно-фантастическая RTS Stormrise, создаваемая австралийской командой.

Британцы же наконец-то закончили титанический труд по переносу испытанной механики в реалии XVIII века. Empire: Total War дает возможность поучаствовать в американской Войне за независимость, Французской революции и завоеваниях Фридриха Великого. Впервые в истории сериала – морские сражения. Что из этого получилось – читайте в этом номере. **СИ**

слэшере Spartan: Total Warrior для GameCube, PlayStation 2 и Xbox, небезытересного гибрида God of War и Dynasty Warriors. Модифицированный движок Rome даже на устаревшем железе прошлого поколения с легкостью отрисовывал на экране сотни врагов, которые разлетались во все стороны от мощных ударов главного героя. Однако в целом игру приняли прохладно: сказались однообразие, капризная камера и бесполезные AI-соратники.

В 2006 году появилось второе дополнение к Rome: Total War – Alexander. В роли Александра Македонского нам предлагали за сто ходов захватить Персию или попробовать утихомирить дерзкого царя, играя за Дария.

На все руки мастера

Тем временем две студии разделили задачи – пока британцы писали новый движок для грядущего проекта про Наполеоновскую эпоху, австралийцы выпустили Medieval II на

PS и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными знаками, а "KILLZONE" является зарегистрированным товарным знаком Sony Computer Entertainment Inc. © является зарегистрированным товарным знаком Sony Computer Entertainment Europe. Разработано Guerrilla Games. © 2009 Sony Computer Entertainment Europe. Killzone является зарегистрированным товарным знаком Sony Computer Entertainment Europe. Все права сохранены.



PlayStation Network



playstation.ru
killzone.com

ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Blu-ray Disc

18+
www.pegi.info



РЕКЛАМА

KILLZONE® 2

**ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ХЕЛГАН!
РОДИНА ДЛЯ НИХ. АД ДЛЯ ТЕБЯ.**

Вторжение начинается... На этой враждебной планете вы не встретите ни лесов, ни полей. В удушливом полумраке угрюмых скал, среди развалин и таинственных конструкций за каждым углом таится опасность. В воздухе чувствуется запах грядущей бури. Небо Хелгана озаряется вспышками электрических разрядов. Хелгасты будут отчаянно защищать каждую пядь своей земли, и сама планета обернет свой гнев против вас. Этот поход никто не сможет назвать увеселительной прогулкой.

Killzone 2 – долгожданный эксклюзив для PLAYSTATION 3. Техническое новаторство и беспрецедентная детализация графики сочетаются в этом боевике с бешеной динамикой игровых сцен, полным драматизма сюжетом и продуманным коллективным режимом. Это настоящая революция в жанре – конкурентам придется потесниться!



PLAYSTATION 3



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик



DS



PSP

vs. раунд 3

С

выхода самых современных на сегодня портативных консолей минуло чуть более четырех лет. В начале 2005 года мы анализировали технические возможности тогда еще не добравшихся до Европы устройств, в начале 2006-го провели второй раунд поединка, выяснив, насколько оправдались прогнозы на будущее (наши эксперты тогда не смогли выбрать победителя).

Поначалу чаша весов склонялась в сторону PSP. В ее пользу говорил и более стильный дизайн, и современная начинка («почти PS2», — наперебой твердили все), и многофункциональность, и — что самое главное — анонсированные игры «звездных» сериалов, отметившихся на PS one и PS2, — Final Fantasy, Metal Gear Solid и Silent Hill. Тем не менее, DS с самого старта вырвалась вперед по продажам, не оставив PSP ни единого шанса — на данный момент двухэкранок по всему миру продано вдвое больше. Но и PSP не лыком шита — даже с учетом вышеизложенного ее позиции на рынке более чем крепки, а число разошедшихся консолей заметно превышает тираж Wii — самой успешной из домашних приставок этого поколения.

Все это время для обеих платформ продолжали выходить игры: обзаводились сиквелами популярные хиты, обретали вторую жизнь произведения, дебютировавшие еще на NES, появлялись оригинальные работы, которые завоевывали признание публики, хотя не имели отношения к громким брендам. Для нас именно они в первую очередь определяют ценность консоли, поэтому приставку-победительницу мы отыщем по схеме, уже опробованной в недавнем сравнении PlayStation 3 и Xbox 360. На портативных консолях, разумеется, ситуация с жанрами сильно отличается от той, что была на домашних, и поэтому классификация, в рамках которой проводится сравнение, видоизменилась. Так, FPS и шутеры от третьего лица были объединены; список дополнился жанрами adventure, puzzle и other. Количество баллов, выделенных на каждую из категорий, также пришлось пересчитать, но критерии остались прежними: оценка «СИ» и средний балл по западной прессе. И, само собой, здесь также речь идет только об уже вышедших играх.

РАУНД 1

action.platform



С платформерами дела у Nintendo всегда обстояли прекрасно. New Super Mario Bros., Super Princess Peach, Yoshi's Touch & Go, Yoshi's Island DS, Kirby Power Paintbrush, Kirby Mouse Attack, Kirby Super Star Ultra... Сторонние издатели также внесли свою лепту: Sonic Rush, Sonic Rush Adventure, Mega Man ZX, Mega Man ZX Advent и Drawn to Life.

На PSP представительниц жанра заметно меньше – сама Sony отличилась лишь симпатичными Dexter и Ratchet & Clank: Size Matters. Сюда же, впрочем, можно отнести и обе части головокружительной LocoRoco, одна из которых была отмечена в «СИ» десятью баллами. Сериал Mega Man, представленный на DS двумя новыми выпусками, на PSP явился в виде римейков первой части и Mega Man X, скромно выступила и готовившаяся специально для карманной консоли Sony дилогия Sonic Rivals (впрочем, первая часть все же получила от «СИ» 7.5 баллов). В итоге выходит, что на DS банально больше хороших, качественных платформеров.

LocoRoco

Dexter

Guilty Gear Judgment

Crisis Core: Final Fantasy VII

Sonic Rivals

РАУНД 3

RPG



Порты и римейки. Final Fantasy I и II – на PSP, заметно более облагороженные FF III и FF IV – на DS. На Valkyrie Profile: Lenneth (PSP) у DS нашелся ответ в виде Chrono Trigger (лучшая DS-игра на данный момент, по сводным оценкам западной прессы!), но вот Disgaea DS сильно проигрывает Afternoon of Darkness для консоли-конкурентки. Вообще в отношении портов и римейков PSP берет банально числом, да и против Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (8.5 от «СИ», напомним!) DS выставить нечего – и Front Mission, и Fire Emblem: Shadow Dragon гораздо слабее.

Но вот из оригинальных, эксклюзивных – и при этом заслуживающих внимания – проектов у PSP остаются лишь Crisis Core: Final Fantasy VII (всего лишь 7.5 в «СИ») да Jeanne d'Arc (8.5). У DS же список куда обширнее: Pokemon Diamond & Pearl, Mario & Luigi: Partners in Time, две части Rune Factory, Final Fantasy XII: Revenant Wings (слабая «семерка»), Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates (8.5) и The World Ends with You, получившая у нас «десятку».

Что любопытно, на портативных консолях до сих пор не появилось ни одной эксклюзивной полноценной классической JRPG – оригинальные топовые проекты ближе к экшнам или стратегиям, а порты и есть порты.

Disgaea: Afternoon of Darkness

РАУНД 2

fighting



Файтинги – жанр все же не лучший для портативных консолей. Да и не так их много вышло. Судите сами: на обеих приставках появились порты классики: на DS – Ultimate Mortal Kombat 3, на PSP – из тех, что не были отмечены оценкой ниже семи баллов – Street Fighter Alpha 3 MAX и Guilty Gear Judgment. Вдобавок на DS увидели свет два приличных файтинга по мотивам аниме-сериала Bleach – Dark Souls и The Blade of Fate. Им, впрочем, не тягаться с тяжеловесом в лице Tekken: Dark Resurrection (9.5 в «СИ»), в одиночку смещающим чашу весов в сторону PSP.

Tekken: Dark Resurrection

Street Fighter Alpha 3 MAX

The World Ends with You

Hotel Dusk



РАУНД 5

adventure



Жанр адвенчур на DS обрел вторую жизнь: здесь обосновались Another Code и Hotel Dusk, Phoenix Wright и Apollo Justice, три выпуска Lost in Blue и две с половиной Touch Detective. Общую тенденцию подтверждают порты с PC: за минувший год на двухэкранке объявились Syberia, Runaway: The Dream of the Turtle и Myst. Последняя также вышла на PSP, но больше портативная консоль от Sony ничем достойным похвастаться не смогла.



Myst



Touch Detective



Civilization: Revolution

РАУНД 4

strategy

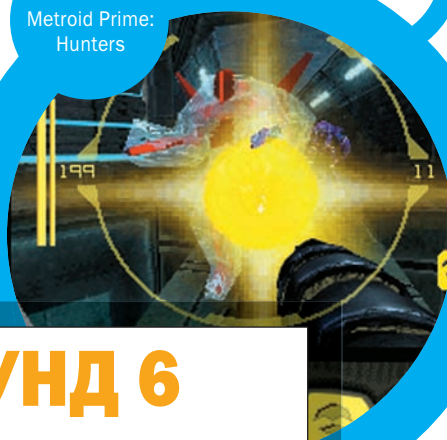


В то время как на домашних консолях преобладают эмигрировавшие с PC RTS, на портативках расцветают пышным цветом пошаговые стратегии. На двухэкранной консоли есть Civilization: Revolution, Anno 1701: Dawn of Discovery, две части Age of Empires и две Advance Wars (всем им «Страна» выставила от 7.5 до 9.0), на PSP же – лишь насквозь вторичная Field Commander (всего лишь 7.0). Единственным очком консоль от Sony обязана двум частям Metal Gear AcId, у нас получившим 7 и 8 баллов соответственно.



Metal Gear AcId

Metroid Prime: Hunters



Metal Slug 7



РАУНД 6

shooter



Популярнейший жанр на хэндхелдах толком не прижился, что не могло не отразиться на количестве очков. На PSP неплохо показали себя боевики с видом от третьего лица – Killzone: Liberation и два выпуска Syphon Filter. DS же порадовала любителей двумерных шутеров седьмой частью Metal Slug, обеими Nanostray и приличным портом Geometry Wars. Тачскрин хорошо зарекомендовал себя в FPS, и за выдающейся Metroid Prime: Hunters (8.5 от «СИ») последовали более-менее съедобные Call of Duty. Четко выраженного лидера в этой категории нет, но DS выходит на одно очко вперед за счет, опять же, большого количества разнообразных игр.



Killzone: Liberation

РАУНД 7

racing

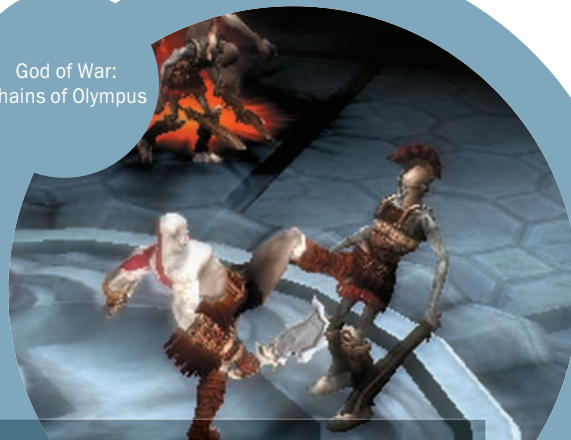


А вот здесь победителя видно за версту. На PlayStation Portable появились, как минимум, неплохие выпуски известных гоночных сериалов – Burnout, Need for Speed, Midnight Club, FlatOut, Juiced, Crazy Taxi. Нет, на DS, конечно, тоже что-то одноименное выходило, да и будет выходить – но без слез говорить об этих «играх» не получается. Единственное исключение – TrackMania DS с приличным физическим движком, а также блистательная Mario Kart DS, аналогов которой на PSP нет. Но на этом, увы, все.



FlatOut:
Head On

God of War:
Chains of Olympus



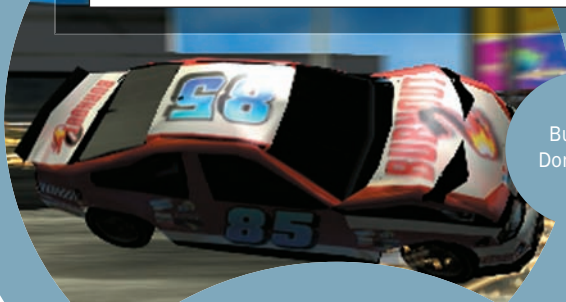
РАУНД 8

action/adventure

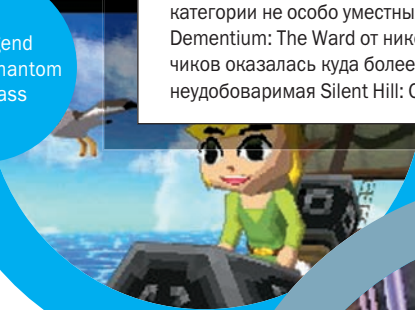


Битва титанов: три Castlevania со средней оценкой 9.0 и одна девятибалльная же «Зельда» у DS против одной (единственной) серенькой семибалльной «Кастльвании» и двух GTA (по 8.5) у PSP. Перевес, вроде бы, на стороне DS, но оставшаяся библиотека action-adventure на PSP, включающая Metal Gear Solid: Portable Ops (9.0) и God of War: Chains of Olympus (9.5), попросту непобедима. Единственное, где DS проявляет себя лучше, так это в категории не особо уместных на портативках ужасиков. Dementium: The Ward от никому не известных разработчиков оказалась куда более пристойной игрой, нежели неудобоваримая Silent Hill: Origins.

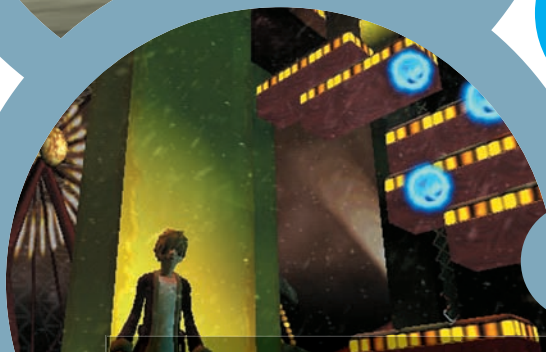
Burnout
Dominator



The Legend
of Zelda: Phantom
Hourglass



Crush



РАУНД 9

puzzle



Головоломки, конечно же, не могли учитываться в споре Xbox 360 и PS3 – калибр не тот. Но для хэндхелдов этот жанр является одним из важнейших. Чем, как не пазлом, можно занять себя во время, например, десятиминутной поездки в метро, когда нет ни времени, ни желания сосредотачиваться на деталях игрового процесса и перипетиях сюжета?

Если посмотреть на оценки западной прессы, то получится, что еще на заре существования DS и PSP для каждой вышла самая лучшая головоломка и автором обеих был Тецуя Мидзугути. Речь, конечно же, идет о Lumines (PSP) и Meteos (DS). На DS полно всевозможных вариаций на тему популярных казуальных забав, вроде Bejeweled (Zoo Keeper) и Zuma (Actionloop), а также наиболее удачная на сегодняшний день версия «Тетриса». Бестселлер Professor Layton and the Curious Village оживляет привычные задачки красочной детективной историей. Для любителей более традиционного времяпрепровождения на двухэкранной консоли есть 42 All-Time Classics, Picross DS, WordJong. Сверхпопулярные Brain Age (по 7.5 обеим частям) тоже можно отнести к категории головоломок, но на PSP найдется более удачный «мозготренажер» Mind Quiz (мы ему дали 8.5 баллов). Головоломки на PSP же за отсутствием численного превосходства берут оригинальностью – Crush (8.5), echochrome и дилогия Mercury поистине уникальны. Благодаря им разрыв между двумя платформами заметно сокращается, но без значительного ассортимента пазлов PSP все же не в состоянии догнать конкурентку.

Mercury



Actionloop



Gitaroo Man Lives



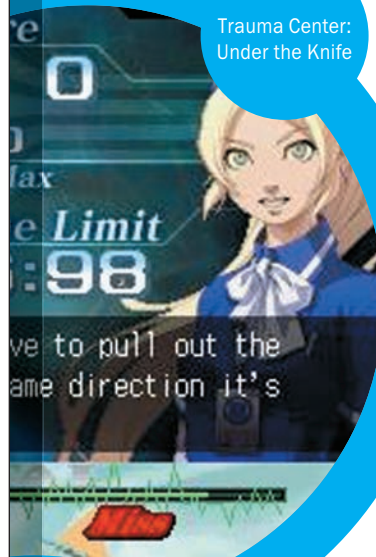
РАУНД 10

other



Можно было обойтись без этой категории, но слишком уж много значимых проектов нельзя отнести ни к одному из ранее перечисленных жанров. Международный бестселлер Nintendogs (DS), симулятор хирурга Trauma Center: Under the Knife с сиквелом (DS), симулятор жизни Animal Crossing: Wild World (тоже DS). Не стоит забывать и про музыкальные игры – особенно при наличии в этой категории такого хита (9.5 от «Страны Игр»!), как Elite Beat Agents (DS), которому PSP может противопоставить разве что порт раннего проекта тех же iNiS – Gitaroo Man Lives! Большая же часть музыкальных релизов, включая как портативные версии Bemani-игр (например, Pump It Up), так и две части японского сородича EBA, Osu! Tatakae! Ouendan!, до наших берегов не добрались, и поэтому при подсчете очков не учитывались. И выходит, что у PSP в этой категории есть лишь один значительный проект – безумная ритм-экшн-стратегия Patapon (ее можно было бы включить в соревнование стратегий, но на исход поединка в целом это бы не повлияло: в любом случае Patapon приносит PSP один балл).

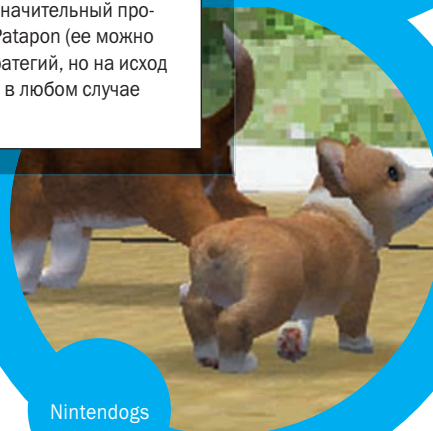
Trauma Center: Under the Knife



Elite Beat Agents



Nintendogs



ИТОГИ

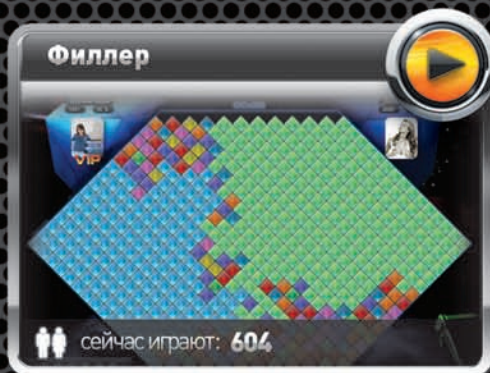
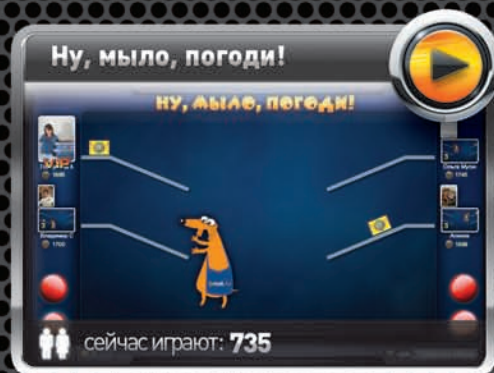
38

29

DS / PSP

Да, по играм DS объективно лучше PSP. Но при этом на обеих платформах есть хоть что-то для любителей каждого жанра (исключение – практически полное отсутствие экшен-а на PSP). Поклонникам гонок и файтингов можно уверенно рекомендовать консоль от Sony, а любителям платформеров и action-adventure стоит приобрести обе платформы. При этом не следует забывать, что заметная часть хитов для PSP – римейки, порты и упрощенные версии игр с домашних консолей, заметно менее ценные для обладателей этих самых консолей, чем оригинальные DS-эксклюзивы. В Burnout куда приятней играть на большом экране, а Saints Row 2 всяко свежее и интереснее, нежели построенная на останках GTA 3 игра Liberty City Stories.

И при всем этом продажи PSP в России колоссальны, а DS – ничтожны. Не пора ли исправляться? **СИ**



Мини-игры - самые популярные flash-игры Рунета!*
Начни игру с одного клика!
Играй с людьми!

games.mail.ru

*по данным TNS Gallup



Слева: Няватара можно превратить в стильного мальчика или в очаровательную девочку.

Внизу: Коты проводят телемост. На другом конце провода Кадзунори Ямаути, продюсер сериала Gran Turismo.



Рядовой Алисия Мелькиотт на съемку новостей прибыл!



Mainichi Issho:

Котячьи новости

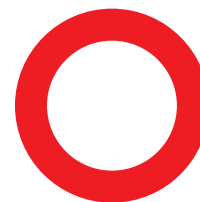


ТЕКСТ
Игорь Сонин

Каждый покупатель PlayStation 3 получает вместе с консолью несколько бесплатных приложений. Сейчас в их число входят прогноз погоды Life with PlayStation, проект по сворачиванию белков Folding@Home, пустоватая виртуальная реальность PlayStation Home, интерактивный фотоальбом Photo Gallery. Так обстоят дела на англоговорящих территориях. В Японии в списке есть еще одно приложение, всеми любимое Mainichi Issho (произносится как нечто среднее между «майнити иссё» и «май-ничи ишшо», переводится – «Вместе каждый день»). Mainichi Issho исключительно важна для Sony: она была опубликована в день запуска PlayStation Store, бесплатна и после установки возглавляет список доступных игр вне зависимости от способа сортировки. И все же Mainichi Issho – не игра в привычном смысле слова. Это уникальный интерактивный продукт, смесь из комикса, аниме, телевидения, социальной сети, видеоигры и симулятора виртуального питомца. Mainichi Issho не переводили и никогда не переведут на английский язык. Эта очаровательная,

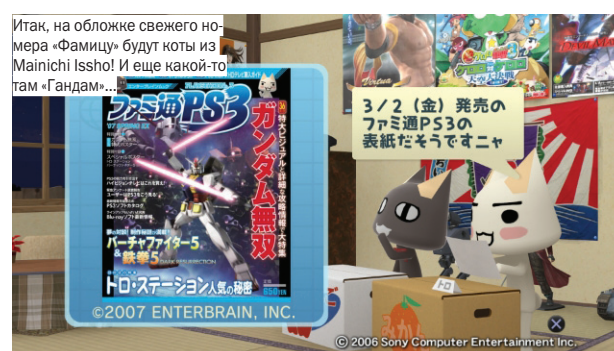
необычная, странноватая, смешная и веселая программа могла появиться только в одной стране. Потому что, как поет группа Morning Musume, «будущему Японии завидует весь мир».

Ключевой персонаж Mainichi Issho – антропоморфный белый кот Торо, мечтающий стать человеком. Торо – популярный мээкот Sony, также известный как «соникот». Есть у него и напарник, проказливый черный котяра Куро. Самый первый пункт обширного главного меню – новостная программа Toro Station. Вот уже более восьмисот дней каждые сутки появляется свежий выпуск (Mainichi Issho требует постоянного подключения к Интернету и без него не запускается вовсе). О чем только не расскажут любознательные звери! Они встречаются с известными геймдизайнерами и обсуждают грядущие релизы, анонсируют новые модели консолей PlayStation и посещают редакцию аниме-журнала Newtype, ходят по магазинам и оценивают свежие товары, вспоминают забавные факты из жизни животных и разбираются в принципах работы андронного колайдера, болеют за сборную страны на Олимпиаде и чествуют японских лауреатов Нобелевской



Слева: И комнату, и двор котов позволено обустроить по своему вкусу, в стиле индустриал...

Внизу: ...или в классической японской традиции.

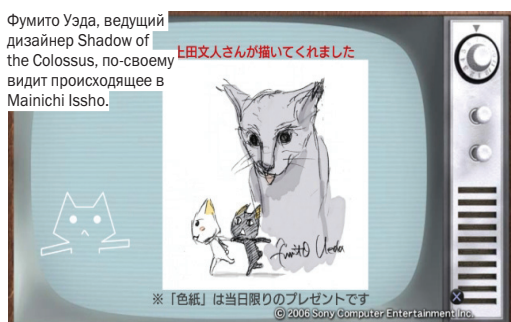


Внизу: Некоторые выпуски новостей – трогательные зарисовки из повседневной жизни Торо.

Справа: Торо, поворачивай! В Gran Turismo будет Subaru Impreza WRX STI!



Фумито Уэда, ведущий дизайнер Shadow of the Colossus, по-своему видит происходящее в Mainichi Issho.



Кадзуо Хирай открывает второй ежегодный котячий марафон, а Тереби-сан косплеит снегурочку.

ПЕРСОНАЖИ MAINICHI ISSHO

Белый кот Торо. Главный герой сериала, мэскот компании Sony. Простоватый и неунывающий, Торо мечтает однажды стать человеком.



Черный кот Куро. Появился в играх значительно позднее. Хитрый и проказливый Куро – лучший друг и вечный соперник Торо.



Робот Судзуки. Заходит в гости к котам, чтобы объяснить принцип работы андронного коллайдера или решить в уме дифференциальное уравнение.



Пес Пьер по фамилии Ямамото. По легенде, наполовину японец, наполовину француз. Обожает свою вторую родину, приветствует котов неизменно изящным: «Бонжур!»



премии 2008 года, проводят опросы и конкурсы и даже учат популярные фразочки из английского языка (например, знаменитое обамовское: «Yes, we can!»). Отдельный цикл «передач» посвящен приключениям Торо. Среди этих серий есть даже пародия на симулятор свиданий, где неосторожная фраза: «Торо, не глупи. Ты же кот, ты не сможешь стать человеком» мгновенно приводит к «плохой концовке». Выпуски хранятся всего две недели, после чего пропадают навсегда. Еще раз: если вы не успели посмотреть новость в течение четырнадцати суток со дня публикации, она исчезает из меню и ее уже никогда (никогда!) не покажут снова. Исключение – самые популярные серии, которые попадают в зал славы, а также передачи про Торо и про видеоигры от Sony, которые хранятся в специальных архивах. Все остальное исчезает в пучинах Глобальной сети. Бесследно.

Котячьи новости по большей части неинтерактивны. Все, что может делать игрок, это жать на кнопку, проматывая неозвученные реплики. И, тем не менее, они удивительно занимательны просто потому, что сделаны с выдумкой и на совесть. Коты простым языком, перемежая беседы шутками и веселыми сценками, говорят о сложных и интересных вещах. Самые популярные новостные выпуски в зале славы – три передачи о Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Тогда Торо и Куро в компании Солида Снейка прокрались в офис Kojima Productions, встретили там продюсера Хидео Кодзиму в дурацких тапочках и иллюстратора Ёдзи Синкаву. Этот цикл хорош сам по себе, так он был еще и увлекательно поставлен – в сериях обыгрываются многие

ИСТОРИЯ ВОПРОСА

Mainichi Issho – отнюдь не первая игра с участием соникота Торо. Этот релиз – лишь часть известного и плодотворного сериала Dokodemo Issho («Вместе везде»), совершенно не известного за пределами Азии. Начало эпопее положила Dokodemo Issho, вышедшая в 1999 году на первой PlayStation и переизданная в 2004-м на PlayStation Portable. Ни о каком Интернете в то время речи не шло, и Dokodemo Issho была очень продвинутым симулятором питомца. Проекты такого типа популярны в Японии, их относят к жанру с красивым названием «покепи» – от слов rocket people, «карманные человечки». Позже вышел диск дополнений Koneko mo Issho, а потом сериал переехал на PS2. Там в 2004-м в игре Dokodemo Issho: Toro to Ippai дебютировал кот Куро. Релизы продолжали выходить раз в десять-пятнадцать месяцев, а в 2006-м цикл дорос до версии Mainichi Issho для PlayStation 3. В ней впервые авторы отказались от концепции виртуального питомца, что и отразила смена названия.



В НОЯБРЕ ПРОШЛОГО ГОДА ТОРО И КУРО ОТМЕТИЛИ ПРАЗДНИК: ДВА ГОДА В ЕЖЕДНЕВНОМ ЭФИРЕ.

классические шуточки мира MGS. Вот коты-диверсанты получают по кодеку сообщение, что поблизости обнаружен большой металлический объект.

Куро: НЕ МОЖЕТ БЫТЬ! МЕТАЛ ГИР?

Торо: Да нет, это не метал гир. Это просто Судзуки.

Судзуки: Ха-ха-ха! Я вам больше не Судзуки! Теперь зовите меня Метал Гир Судзуки!!!!

В новости про Patapon 2 коты просят вас исполнить на контроллере паттапонскую мелодию. В рассказе про Disgaea они сами становятся спрайтовыми персонажами игры. Выпуск про Siren: Blood Curse подан как фильм ужасов, а в серии о Crisis Core: Final Fantasy VII коты просто подробно описывают боевую систему. Геймерскими выпусками дело не ограничивается. Часто встречаются «общеобразовательные» новости, например, о кинболе (вид спорта, что-то вроде волейбола с огромным мячом), о симптомах гриппа или о том, как самому приготовить из риса вкусное блюдо. Иногда коты рассказывают о любопытных и совсем не геймерских товарах, например, об огнестрельном будильнике (он поставляется вместе со специальным пистолетом, когда будильник звонит, нужно взять пистолет и «выстрелить» в часы, и пока вы не попадете, звук не прекратится). Или о стразах для украшения телефона (очень популярная тема в Японии). Или, ко всеобщему удивлению, о свежей модели электрошокера для защиты от хулиганов. Или о серии туалетных кроссвордов, которые надо решать, сидя на унитазах. Сценаристы новостей выбирают занимательные темы, а неунывающие коты подают материал оригинально и весело – вот

и весь секрет успеха Mainichi Issho. Очень скоро вы выучите наизусть характерное «ыть-ыть-ыть», под которое Торо машет лапами от восторга, и не менее удачный «бдыщь», с которым коты отвечивают друг другу комичные оплеухи.

За просмотр передач вы получаете призы и подарки. Во-первых, трофеи. Бронзовые награды полагаются за прочитанные одну, три и десять новостей. Серебряные – за тридцать и пятьдесят, золотые за девяносто и сто тридцать, ну а платинового трофея в бесплатной Mainichi Issho нет вовсе. Во-вторых, за просмотр каждого выпуска игроку выдают десять «маялов» – виртуальных денежных единиц. В-третьих, во время новостей котам нередко дарят подарки: плакаты, фигурки, рисунки, прочие безделушки. Все они затем попадают в комнату Торо – ту самую, из которой он потом ведет свои программы! Можно поставить на фоне фигурку Данте или метал гира Mk. II, повесить постер по Ninja Gaiden Sigma, Disgaea 3: Absence of Justice или аниме Keroro Gunsou. Мебель, обои, гардины, занавески и прочие детали интерьера тоже разрешено изменять, но они продаются только в специальном магазине за настоящие иены. Придуманными маялами предлагают рассчитываться в другом магазине, где торгуют не менее любопытными вещами.

Здесь хочется сделать отступление философского характера. Когда-то давно люди приобретали видеоигры за деньги. Потом появились бесплатные проекты, в том числе огромное количество MMORPG, от Lineage II до «Аллодов Онлайн». Следующий логичный шаг – игры, которые будут платить тебе за

то, что ты их проходишь. И они уже стали реальностью в самой технически продвинутой части мира. Посмотрите на Metal Gear Online: геймера вознаграждают внутриигровой валютой за время, проведенное на сервере (и за навык, но только тем, кто приобрел дополнение). Взгляните на Mainichi Issho – потраченные на нее минуты и часы оборачиваются маялами и виртуальными предметами. Для нас это звучит дико, но для японцев – повседневная реальность развитого рынка. Вполне возможно, что в будущем подобная логика распространится на многие передовые японские и даже западные проекты.

Если запустить Mainichi Issho и не выходить в меню, Торо займется повседневными делами: помоем полы, почистит холодильник, поиграет на приставке, посмотрит телевизор, протрет пыль, поваляется на полу и ляжет спать. Если есть комод, Торо заберется на него и будет оглядывать окрестности. С фигуркой Данте кот сразится на мече, к статуэтке метал гира Mk. II Торо незаметно подкрадется, а у постера с изображением вокалоида Микку Хацуне спляшет, размахивая луком (шутка для понимающих). Нарядов у Торо нет, и переодеть его нельзя, но зато есть... косплейные (маскарадные) костюмы. Их нужно покупать в магазине за честно заработанные, настоящие иены. Каждый такой костюм открывает соответствующую мини-забаву. Если вы нарядите Торо под гольфиста, то сможете поиграть в гольф. Если в ангелочка – то в скроллшутер со стрельбой по сердечкам, а если в змейку, то появится классическая игра, в которой упомянутый гад ползает по полю, жует фрукты и растет, пока

Вверху слева: Хидео Кодзима в смешных тапочках и нелепой футболке встречает котов в красном углу офиса Kojima Productions.

Вверху справа: Ня-ватар пришел в гости к котам-репортерам и болтает в прямом эфире.

ПЕРСОНАЖИ MAINICHI ISSHO

Заяц Дзюн, наполовину американец. Любит пить и ругаться, как, видимо, все остальные иностранцы. Обо-
жает петь караоке дурным голосом.



Лягушка Рикки. Японский деревенский простофиля, большой любитель качать мускулы и мечтать о будущих спортивных достижениях.



Кошка Тереби-сан. Появляется только в виде картин-
ки на экране. Говорят, что она – искусственный интел-
лект. Обожает косплей, на редком фото запечатлена в
наряде мико (жрицы).



ДВА ГОДА НАЗАД MAINICHI
ISSHO ПРЕДСТАВЛЯЛА СОБОЙ
ПРОСТУЮ, «ГОЛУЮ» ПРОГРАМ-
МУ КОТЯЧЬИХ НОВОСТЕЙ.

**Справа вверху:**

В свободное время Торо играет на PlayStation 3, которую ему в 2007 году на Рождество подарил Санта Клаус.

Справа: Кэнья Савада, игравший капитана Саваду в фильме Street Fighter, учит котов качать мускулы и делать вертушку как у Чака Норриса.

Внизу: Котячий рассказ про Ninja Gaiden – единственный выпуск с субтитрами. Потом Торо и Куро пройдут первый уровень и получат рейтинг CAT NINJA.



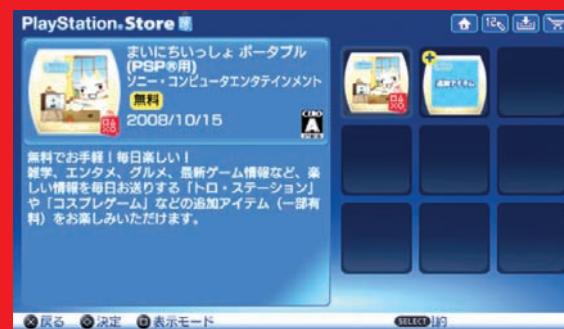
Если вы с любовью при-
нарядили своего няватара,
отправьте его покрасоваться
на показе мод.





MAINICHI ISSHO PORTABLE

Версия игры для PlayStation Portable, бесхитростно названная Mainichi Issho Portable, вышла совсем недавно – в октябре прошлого года, одновременно с запуском магазина PlayStation Store на переносной консоли. Портативный вариант котячьих новостей можно бесплатно скачать с PlayStation Store при помощи PSP со свежей версией системного ПО. Но, однако, Mainichi Issho Portable выглядит всего лишь неудачным и поспешным подражанием старшей игре. В портативной версии можно только смотреть те же новости (их разрешается скачивать на карту памяти и просматривать в удобное время) да запускать (другие) косплейные игры. Проблема в том, что два воплощения игры не умеют общаться друг с другом, поэтому комнату Торо придется обустраивать заново, да еще и обставлять другими предметами. А как же все добро, накопленное на PlayStation 3 за последние два года? А как же показы мод и походы по гостям? В общем, одно из двух: либо игра получит большое обновление и исправится, либо останется в памяти как неудачный эксперимент.



наконец сам не укусит себя за хвост.

А ведь два года назад Mainichi Issho представляла собой простую, «голую» программу котячьих новостей. Все предметы и наряды появились позже. Регулярно выходят и серьезные обновления, которые автоматически и бесплатно скачиваются при запуске. Давно уже были добавлены простенькие мультиплеерные игры – в слова и в быстрый счет. И то, и другое примитивно до ужаса, но сделано качественно и симпатично (как и все в Mainichi Issho). Появилась поддержка трофеев, возможность записывать видеоролики из жизни Торо и автоматически заливать их на Youtube. В компанию Торо и Куро был добавлен третий кот, «Няватар» – хвостатое воплощение геймера-зрителя. Няватаром предлагают управлять напрямую, он может выходить во двор и играть с Торо. В отличие от Торо и Куро, внешность и пол Няватара легко поменять по своему вкусу, да и вариантов одежды для него огромное количество. Разрешено даже самому придумывать и шить наряды для Няватара – по собственному замыслу и на основе своих картинок, залитых на жесткий диск PlayStation 3. Переодевание няватаров стало популярной забавой, и в прошлом году в Mainichi Issho появился режим показа мод.

В нем даже на кнопки нажимать не надо – на экране появляется подиум, по которому проходят, демонстрируя облачения, случайно выбранные няватары японских геймеров. Особо понравившихся котов предлагается отблагодарить сообщением или подарком – любым предметом из коллекции Торо. Если хочется, можно выступить самому: для этого достаточно подготовить костюм и жесты да написать короткое послание зрителям в одно предложение. Скажите честно – разве такая «игра» в переодевание за деньги не кажется вам бредом сивой кобылы? А в помешанной на чистоте и красоте Японии фэшн-шоу очень востребовано. Достаточно посидеть пару минут перед экраном, чтобы понять, как много оно значит для японцев: показать себя выходят и роскошные готические лолиты в кудряшках, и одетые по моде восьмидесятых ретро-коты, и современные модники в больших черных очках, и даже коты-ленивцы в футболках с дурацкой картинкой на пузе. Ну а в свежем, январском обновлении в Mainichi Issho был добавлен зал аркадных автоматов. Это специальная комната, где расставлены боксы с косплейными играми. Здесь их можно попробовать задешево – достаточно обменять реальные иены на виртуальные жетоны.

Есть ли у Mainichi Issho будущее? Вне сомнений. В Японии соникот и его передачи широко известны и являются одним из символов PlayStation 3. В ноябре прошлого года Торо и Куро отметили праздник: два года в ежедневном эфире. По такому случаю они устроили двадцатичетырехчасовой марафон, целиком посвященный видеоиграм (сокращенную «запись» этого марафона потом опубликовали на католическое Рождество). Время от времени коты обращаются к зрителю и устраивают опросы. Был даже выпуск, в котором публике предлагали угадать результаты прошлого опроса аудитории (включавшего вопросы, вроде: «Смотрите ли вы Mobile Suit Gundam 00?»). Игра построена на взаимоотношениях зрителя и кота, живущих по разные стороны экрана. В Японии такие развлечения выделяют в отдельный жанр с названием character game, или, сокращенно, charage (произносится не как «чарейдж», а как «кярагэ»). Для мира, привычного к алфавиту, Mainichi Issho останется непонятным и диковинным порождением чуждой культуры. Но если вы позволите себе разобраться в Mainichi Issho, она откроет свои тайны и вы станете добрыми друзьями с трудолюбивыми японскими котами-репортерами.

Вверху слева: Коты рассказывают про Initial D и устраивают ночные уличные гонки на коробках.

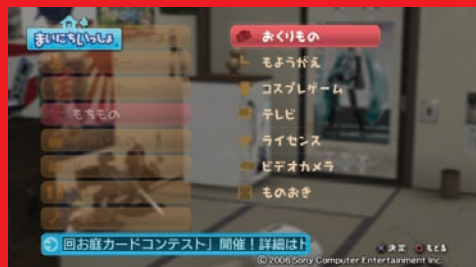
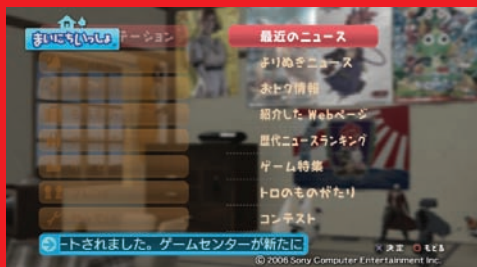
Вверху: Стеснительная красавица Пурэнэру-сан рассказывает о свежих дополнительных предметах для Disgaea 3: Absence of Justice.

ИНСТРУКЦИЯ ПО ЗАПУСКУ MAINICHI ISSHO

1. Откройте аккаунт в японской части PlayStation Network. Для этого нужно создать пользователя на консоли PlayStation 3, затем зарегистрироваться в PSN, указав в качестве страны проживания Японию. После этого меню переключится на японский язык, и дальнейшие действия будут не такими простыми, как нам того бы хотелось. Если не можете разобраться – сначала зарегистрируйте аккаунт на понятном языке, а потом действуйте по аналогии.
2. Зайдите в PlayStation Store, выберите в меню самый нижний пункт («поиск»), затем укажите слог «ма» – он седьмой по номеру, а по расположению – второй слева в нижнем ряду. Затем еще раз нажмите на

слог «ма» – теперь это первая, крайняя слева кнопка. На экране появится список игр, название которых начинается на «ма». Найдите здесь картинку с двумя котами Торо и Куро – это и есть Mainichi Issho. Игра распространяется бесплатно.

3. Установите игру. Она появится в разделе GAME верхним пунктом. Когда вы запустите Mainichi Issho, программа автоматически обновится, а затем попросит вас ввести информацию о себе: год, месяц и день рождения, пол, тип крови (в Японии считается, что по нему можно определить характер человека). Здесь можно вводить все, что угодно.
4. Добро пожаловать в Mainichi Issho! Кнопка X открывает главное меню, и сейчас мы научим вас в нем ориентироваться.



Котячы новости

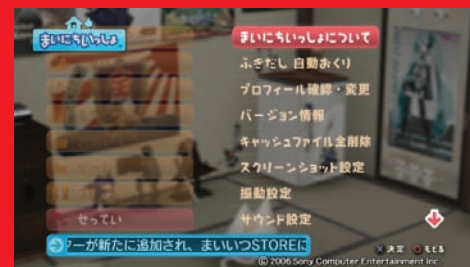
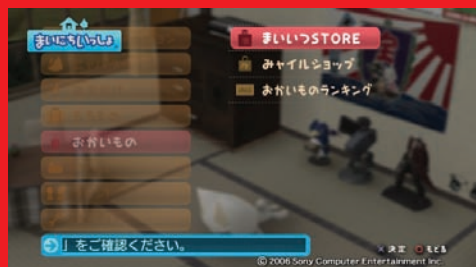
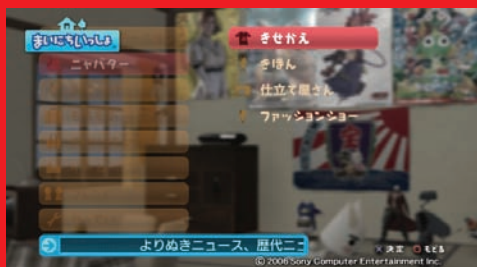
1. Свежие новости.
2. Архив, отсортированный по датам (хранятся не все выпуски).
3. Новости, в которых рассказывается, как играть в Mainichi Issho.
4. Ссылки на веб-страницы, упомянутые в новостях.
5. Рейтинг наиболее популярных новостей.
6. Новости о видеоиграх.
7. Истории из жизни Торо.
8. Результаты конкурсов.

Предметы

1. Подарки.
2. Расстановка мебели и предметов.
3. Косплейные игры (только для тех, у кого есть костюмы).
4. Телевизор (RSS-фиды и некоторые настройки).
5. Лицензии (дополнительные платные возможности).
6. Видеокамера (для записи видео).
7. Кладовка (хранит неиспользуемые предметы).

Друзья

1. Прочитать сообщения.
2. Отправить подарок.
3. Подарить предмет для няватара.
4. Подарить билет.
5. Прочитать приглашения.
6. Список друзей.



Няватар

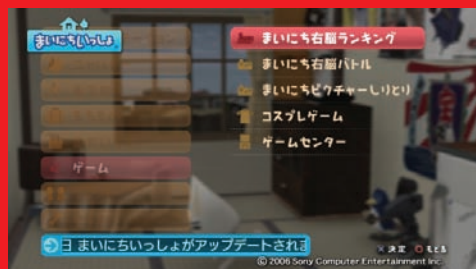
1. Переодеть няватара.
2. Редактировать внешность няватара.
3. Дизайн собственной одежды для няватара.
4. Показ мод.

Покупки

1. Магазин за иены Maiitsu Store.
2. Магазин за майлы Myail Shop.
3. Рейтинг популярных товаров Maiitsu Store.

Настройки

1. Информация об игре.
2. Скорость автоматической промотки реплик.
3. Изменение личных данных игрока.
4. Версия игры.
5. Очистка области кэширования.
6. Настройка скриншотов.
7. Настройка вибрации контроллера.
8. Настройка громкости.
9. Информация об онлайн-профиле. **СИ**



Прогулки

1. По своему двору.
2. По двору случайно выбранного игрока.
3. В зал игровых автоматов.

Игры

1. Тренировка правой части мозга – одиночная версия.
2. Тренировка правой части мозга – мультиплеерная версия.
3. Сиритори в картинках.
4. Косплейные игры.
5. Зал игровых автоматов.

2x2





ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Нефтяное руно, или Как разработчики переписывают мифы



В середине прошлого века некто Генри Литтлфилд увидел тайный смысл в сказке Фрэнка Баума «Волшебник страны Оз». «Смотрите, — говорил он, — Жестяной человек — это рабочий индустриальной эпохи, Пугало — наивный фермер, дорога, вымощенная желтым кирпичом — золотой денежный стандарт, а серебряные башмачки Дороти символизируют попытки движения силверитов ввести свободное хождение серебряной монеты».

Позже выяснилось, что Баум вовсе не симпатизировал силверитам, однако события сказки так хорошо отражали перипетии американской политики конца XIX века, что «Оз» и до сих пор продолжают использовать в качестве наглядного пособия.

Интересно, что для написанной по мотивам истории об Озе серии сказок Александра Волкова о волшебнике Изумрудного Города тоже существует политическая интерпретация, только касающаяся уже русской истории. Здесь также нельзя с уверенностью утверждать, что Волков подразумевал под Урфином Джюсом советское правительство, но сложно отрицать тот факт, что при написании книг сказочного или фантастического жанра авторы, осознанно или нет, часто берут за основу окружающую их действительность. В наши дни то же самое можно сказать и о разработчиках игр. Пусть в Mass Effect, грядущей Dragon Age: Origins и недавней Rise of the Argonauts действие происходит в фантастических или мифических мирах, герой этих игр — не обычный «приключенец», а представитель официальной власти или страж порядка. Как тут не вспомнить прозвище Соединенных Штатов — «глобальный полицейский», тем более что в той же Mass Effect «Спектр» (инспектор?) Шепард несет добро и справедливость в масштабах галактики?

Но нам сейчас интереснее именно пример «Аргонавтов», ведь здесь авторы переработали классический миф для каких-то своих нужд —

возможно, чтобы сделать его актуальнее? (Предупреждение — дальше будут раскрываться детали сюжета и концовка Rise of the Argonauts. Эту статью лучше всего рассматривать как комментарий к игре, с которым, возможно, разное ознакомится после ее прохождения.)

Осовременяющих анахронизмов в игре хватает. Некоторые выглядят случайными ошибками — например, Гераклес и Ахилл пренебрежительно отзываются о разведенном водой вине, хотя греки, как известно, только такое и пили. Однако другие можно назвать идеологическими — так, в Микенах предложение торговца купить у него двух мальчиков-рабов приводит Ясона в бешенство, да и на родине героя слуги именуются именно servants, а не slaves. Ликвидируя бесправный класс, авторы игры приближают греческую демократию к современной. Интересно также, что Ясона гораздо чаще называют warden, нежели king. Слово warden можно перевести как «начальник тюрьмы» (комментарии излишни) или «хранитель» — здесь уместно вспомнить инаугурационную клятву президента США: «...в полную меру моих сил буду поддерживать, охранять и защищать Конституцию Соединенных Штатов». Наконец, модифицированный «Арго» (ни больше ни меньше, как на паровом ходу и с автотопилом) является, фактически, персональным кораблем Ясона, что опять же расходится с мифом, однако параллели с Air Force One очевидны.

Сравниваем дальше: в «Аргонавтике» Аполлония Родосского Ясон с командой отправился за золотым руном, вообще говоря, с грабитель-

скими целями и не по собственной воле — здесь же герой движим желанием оживить поверженную стрелой асассина из секты Blacktongues жену, которую удерживает от падения в Гадес только сила Гермеса, бога торговли и обмана. Трудно не увидеть в этой завязке аллюзию на кризис американской демократии (хм, или экономики?) — США вынуждены поступиться своими принципами, дабы вести эффективную борьбу с терроризмом, проходящую под лозунгом «защиты демократии во всем мире». В странах, по которым путешествуют аргонавты, легко узнаются теперешние великие державы: так, Россию напоминают внешне спокойные Микены, правитель которых везде прославляет свои успехи в борьбе с Blacktongues, хотя сектанты по-прежнему свободно разгуливают по городским улицам (секта вездесуща и очень могущественна, и ее представителей аргонавты встречают повсюду). Единственное место в Микенах, где постоянно идут сражения, гладиаторская арена — возможная аллюзия на Чечню; Ясон получает протекцию Микен, только одержав верх над местным чемпионом Ахиллом — тонкий намек на то, кто на самом деле победил в чеченской войне.

Жителей острова Китра богиня Афина защищала от бандитских посягательств, обратив в камень, фактически заморозив во времени. Здесь можно усмотреть сходство с Китаем (в русском языке названия даже созвучны), придерживающимся «устарелых» социалистических принципов. Как мы помним, Китай соглашался присоединиться к походу США против международного



терроризма, если Штаты помогут Поднебесной бороться с местным терроризмом и сепаратизмом, — и Ясону как раз приходится разыскивать и судить китранских преступников. Правда, финал этого эпизода довольно странен — возможно, потому, что авторы рассматривали гипотетическую ситуацию, как и в случае с третьим государством, Сарией, где территориальный конфликт кентавров и сатиров тоже вызывает вполне конкретные ассоциации. Интересен и еще один момент — что предоставляемый герою выбор в большинстве случаев иллюзорен. Какую бы мотивацию мы ни выбрали для поступков Ясона — желание помочь другим, своей стране или себе лично — сюжет все равно развивается одним путем, и счастливый финал всей этой катавасии выглядит нарочито искусственным, ненастоящим. Ясон возвращается себе жену, друзья-аргонавты деревянно аплодируют их воссоединению, — но как будут относиться к такому правителю люди страны, которую он оставил в погоне за своей утопической целью? Мораль проста: «Спасение демократии и защита интересов народа — совсем не одно и то же». Ну, или: «Не нужно заниматься внешней политикой в ущерб внутренней». Хотя в начале игры, пока Ясон еще находится в родной стране, он тоже ведет себя довольно странно — если назначение преемника главы дворцовой стражи еще может входить в сферу забот правителя, то уж работать гонимом для собственной служанки — не царское дело, зато оно хорошо вписывается в формулировку «президент — слуга народа», заодно показывая, насколько абсурдной может быть ее трактовка.

Разумеется, такое прочтение Rise of the Argonauts — не единственное. В сюжетно-геймплейных перипетиях можно увидеть критику игр старого поколения — и, в отличие от многих других примеров, предложение разумной альтернативы. Уже упомянутая система «не делающих погоды» вариантов ответа на самом деле весьма интересна — вам не придется проходить игру тысячу раз, чтобы обнаружить все способы развития истории, и отвечать, только чтобы попасть на выгодную сюжетную ветку; гнаться за «очками

благосклонности» тоже нет особого резона — в «Аргонавтах» достаточно подвигов, которые можно посвятить нужному божеству, чтобы получить предлагаемые им боевые навыки (жалко, что только боевые). Поэтому ничто не мешает выбирать те варианты, которые кажутся нам правильными, и потом, заглянув в интерфейс милости богов, увидеть, ближе ли нам яростный Арес, мудрая Афина или хитроумный Гермес. Можно сказать, что игра помогает глубже познать себя — именно таков прогрессивный путь. Авторы также активно отрицают случайные битвы, прыжковые головоломки и сбор хлама — в Микенах, пробегаая по рынку, Ясон на вопрос торговца, не хочет ли, мол, господин купить провизии для корабля, отвечает коротко и ясно: «Я этим не занимаюсь, за интенданта у нас Аргос». Отброшены и интерфейсные элементы, вроде показателей здоровья. Большинство сражений в игре — сюжетные, снаряжение также не валяется в сундуках, заныканных по лабиринтам, а всегда является наградой за очередной подвиг. Окончательно понятной позиция разработчиков становится, когда герои попадают в Тартар — именно там собраны все отсталые геймплейные решения, вроде поиска хаотически разбросанных ключей к дверям, невидимых стен, однообразных боев со скучными противниками и повторных битв с уже однажды поверженными боссами. «Всей этой ерунде место в аду!» — как бы говорят нам прогрессоры из Liquid Entertainment. Финальное сражение логично завершает посылку: «... а те, кто будут пытаться вытащить старый геймплей из места его упокоения, должны убить себя об стену». К пожеланию хочется присоединиться — хотя, конечно, и в этом случае доподлинно неизвестно, входило ли оно в замыслы авторов. Но, как и в случае с «Волшебником страны Оз», параллели слишком очевидны, чтобы просто проходить мимо них.

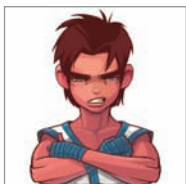
Настройтесь на нашу волну через две недели, когда мы поговорим на одну из следующих тем: «Дао тетриса», «Билли Митчелл — Будда Пакмана» или «Что сказал психиатр, когда я объяснил ему, что царь Ясон — президент США».

ЛИКВИДИРУЯ БЕСПРАВНЫЙ КЛАСС, АВТОРЫ RISE OF THE ARGONAUTS ПРИБЛИЖАЮТ ГРЕЧЕСКУЮ ДЕМОКРАТИЮ К СОВРЕМЕННОЙ.



На полках

Лучшие игры в продаже



Артем Шорохов

Как мы и пророчили два номера назад, с выходом Street Fighter IV в файтерской среде разгорелись нешуточные споры – как вообще относиться к такой игре? С одной стороны, она вопиюще стара по части боевой механики. С другой – именно такой подход, по мнению хардкорных фанатов сериала, и есть единственно правильный для громкого перезапуска одной из самых важных и нужных представительниц своего жанра. Равнодушных нет – и это, на наш взгляд, говорит в пользу Сарсом: главное было остаться собой, а уж финтифлюшки да бантики – дело наживное.

Теперь же все зависит от геймеров. Раскупят тираж как горячие пирожки, – студии зеленый свет, будет вам любимое блюдо под десятком соусов и с широким выбором приправ, как в благословенных 90-х. Проигнорируют новинку – и не видать нам в ближайшие годы подобных игр как своих ушей.

«Страна Игр» рекомендует

Empire: Total War (PC)	9.5
strategy.historical	
Guitar Hero: World Tour (Xbox 360, PS3, Wii)	9.5
special.rhythm.music	
Street Fighter IV (PS3, Xbox 360, PC)	9.0
fighting.3D	
Эдна и Харви. Взрыв мозга (PC)	9.0
adventure.third-person.2D	
Rock Band 2 (Xbox 360, PS3, PS2, Wii)	8.5
special.rhythm.music	
F.E.A.R. 2: Project Origin (PC, Xbox 360, PS3)	8.5
shooter.first-person.modern	
The Chronicles of Spellborn (PC)	8.0
role-playing.MMO.fantasy	
Emerald City Confidential (PC)	8.0
adventure.third-person	
Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance (DS)	8.0
action-adventure.sci-fi	
Halo Wars (Xbox 360)	8.0
strategy.real-time	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Empire: Total War (PC)	62
Street Fighter IV (PS3, Xbox 360, PC)	68
F.E.A.R. 2: Project Origin (PC, Xbox 360, PS3)	74
Guitar Hero: World Tour vs. Rock Band 2 (Xbox 360, PS3, PS2, Wii)	78
Эдна и Харви. Взрыв мозга (PC)	82
The Chronicles of Spellborn (PC)	86
Emerald City Confidential (PC)	90
Архивы НКВД: охота на фюрера. Операция «Валькирия» (PC)	92
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir (PC)	94
ShellShock 2: Blood Trails (Xbox 360, PS3, PC)	98
Star Wars The Clone Wars Jedi Alliance (DS)	96
Robocalypse (DS)	100
50 Cent: Blood on the Sand (Xbox 360, PS3)	102
Периметр 2: Новая Земля (PC)	104

Мини-обзоры

Football Manager 2009 (PC)	106
Фабрика футбола (PC)	106
Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual (PC)	107
Fenimore Fillmore's Revenge (PC)	107

Дайджест

Counter-Strike Complete (PC)	108
Lineage II (PC)	108
Voltage: Супергонки (PC)	108
На страже будущего (PC)	109
Jakers! Приключения Пигли Винкса (PC)	109
Marine Sharpshooter 4: Locked and Loaded (PC)	109

Смотрите
также



Обзоры на DVD

Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн

Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV

Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV

СОДЕРЖАНИЕ



Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

Также в этом месяце

Puzzle Quest: Galactrix

(PC, 13 марта 2009 года)

Продолжение самого увлекательного пазла последних лет. Квадратное поле сменилось шестиугольным, фэнтези уступило место научной фантастике, а магические артефакты превратились в запчасти космического корабля.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

(PC, PS3, Xbox 360, 20 марта 2009 года)

Римейк Escape from Butcher Bay, в который было добавлено столько нового, что его можно считать полноценной частью «Хроник Риддика».

Monsters vs. Aliens

(PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 27 марта 2009 года)

Игра по мотивам готовящегося к выходу на большие экраны мультфильма «Монстры против пришельцев». 12 уровней, 5 героев и, скорее всего, 0 сюрпризов.

Bleach: Dark Souls

(DS, 13 марта 2009 года)

Файтинг по мотивам известнейшего аниме-сериала Bleach. Уже успел выйти в США и собрать много лестных отзывов западных критиков.

Ninja Blade

(Xbox 360, 24 марта 2009 года)

Новая игра от создателей Tenchu интересным сюжетом не похвастается: в ней ниндзя спасает Токио от полчищ мутантов. Но зато сражения будут яркими, а графика неплохая.

New Play Control! Mario Power Tennis

(Wii, 6 марта 2009 года)

Первая ласточка линейки New Play Control! – портов с GameCube на Wii с улучшенным управлением. Теннису такое изменение весьма к лицу.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Street Fighter IV

Триумфальное возвращение старого доброго файтинга. Боевая система практически не изменилась, никуда не делось и очарование сериала.

Читайте на странице 68 и смотрите на DVD



Guitar Hero: World Tour vs. Rock Band 2

Представляем вашему вниманию музыкальную битву года! Два лучших проекта в своем жанре выясняют, кто лучше.

Читайте на странице 78



Empire: Total War

Очередная часть великого сериала уже сейчас на полном серьезе претендует, как минимум, на звание «лучшая стратегия года».

Читайте на странице 62

НА ПОЛКАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Imperial Glory
Victoria: Revolutions
Europa Universalis III:
Napoleon's Ambition

9.5



ТЕКСТ
Александр
Трифонов

Empire: Total War

Едва на рабочем столе появляется заветная иконка, хочется отключить телефон и разослать коллегам письмо с темой «не ищите меня ближайшие пару месяцев». Когда мы передвигали пиктограммы в первой Civilization 18 лет назад, то представляли себе марширующие легионы, грозные флотилии и пылающие города. Теперь воображение можно не включать: все происходит прямо на экране.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Полностью переработанный стратегический режим, включающий обе Америки и Индию, новая боевая механика и впервые в истории сериала – морские сражения и прохождение кампании по сети против другого игрока.

НЕДОСТАТКИ Одинаковые армии у большинства стран; переусложненное управление морскими боями; AI то проявляет чудеса сообразительности, то впадает в маразм, а на железе «минимальной» мощности игру лучше даже не запускать – одни мучения.

РЕЗЮМЕ Empire – самая лучшая часть сериала на сегодня и серьезный претендент на звание «игры года», как минимум – для PC. Но если самолично управлять всеми делами в государстве и каждым боем, на завершение кампании за одну из стран (из дюжины доступных!) уйдет где-то полгода. Покупать или нет – вопрос даже не любви к стратегиям, а наличия у вас кучи свободного времени и мощного компьютера.



Говорят разработчики

«Безусловно, наши игры помогают лучше понять дух эпохи, знакомя с историческими персонажами, видами войск, технологиями и событиями соответствующих периодов. Обо всем можно получить историческую справку. Но, хотя Total War богата такими деталями, мы настаиваем, что наши игры – прежде всего игры, а не учебники. В Empire: Total War вы начинаете с исторически корректной отправной точки в 1700 году и идете своей дорогой. Этим TW и привлекает – здесь можно проверить «что было бы, если...». Если бы Америку колонизировали не британцы и французы, а, скажем, поляки? Если бы русские распоряжались ресурсами Индии? Сила «Империи» в том, что здесь ход событий зависит от вас, и вы сами направляете историю в то русло, которое считаете верным».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, historical
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клуб»
Разработчик:
The Creative Assembly
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 2048 RAM,
512 VRAM
Онлайн:
www.totalwar.com
Страна происхождения:
Великобритания



Па разработчики, кажется, вошли в нужный ритм: за прорывной игрой следует еще одна на том же движке, потом опять прорыв, и снова повторение пройденного. Обе части Medieval притом – великопленные стратегии, но все же радует, что Empire – и правда совершенно новый проект.

Civilization упомянута неспроста – хотя в первых частях Total War хозяйственные заботы были сугубо второстепенным занятием,

необходимым, чтобы подпитывать военную машину, начиная с Rome, стратегическая часть стала куда серьезнее. Теперь эволюция достигла закономерного финала: первый ход после запуска новой кампании тратишь только на то, чтобы залезть во все появившиеся закладки и таблички.

Глаза разбегаются – карта усеяна городами, городишками и поселками, принцип «одна провинция – одна столица» не отвечает реалиям XVIII века. Отныне производство

и культурное развитие разбросано по всей (Московской, допустим) губернии: здесь школа, там семинария, тут плодятся коровы, а вон там добывают уголь. Не абстрактные фермы и шахты, а Нижний Новгород, Ярославль и Тула. Чем сильнее разрастается город, тем больше в нем становится «ячеек» под строительство разных зданий, но при этом приходится выбирать, в каком ключе развивать поселение. Более того, с ростом населения в области появляются новые города!

Вверху: У Петра Велико-го нет усов, а Санкт-Петербург в 1700 году уже построен и принадлежит шведам – наверное, жители других стран тоже найдут немало исторических неточностей. А впрочем, какая разница – ведь игра-то великолепная.

Перед началом главной кампании стоит пройти череду более мелких, посвященных Американской революции и помогающих постичь основы.



Другое дело, что армия противника может пожечь их по отдельности, не штурмуя столицу, и придется тратиться на восстановление.

Но прежде чем возвести винокурни или верфь – будь добр изучить нужную технологию. В университетах так называемые «джентльмены» (чем их больше, тем быстрее) изобретают всякие полезные вещицы на благо государства – то подсечное земледелие, то штыки с креплением, которыми не нужно затыкать стволы мушкетов. Достижениями научной мысли стоит активно обмениваться с соседями, но если все страны кроме одной уже выучили, скажем, разрывные снаряды, то прогресс дойдет и до самых ленивых. Правда остальные к этому времени продвинулись еще дальше – вот тебе и воссоздание ситуации с устаревшим вооружением русской армии в Крымской войне.

Захват региона все так же происходит после взятия столицы, но держать сильные гарнизоны на случай рейдов в тылы небольших армий противника не нужно: при нападении под ружье самостоятельно встанут местные жители. Это, правда, весьма осложняет быстрый захват мелких государств, а таковых в Европе как блох на дворовой собаке (особенно в окрестностях будущих Германии и Италии). Если раньше это были серенькие нейтралы, за счет которых безбоязненно расширяли владения ведущие державы, теперь каждая Вестфалия или там Генуя – отдельная нация, и значит с ней можно торговать да заключать союзы, а на агрессора тут же ополчаются все другие князьки и корольки.

Дипломатия – вообще важнейший инструмент внешней политики, благо теперь не нужно отправлять эмиссаров за тридевять земель, достаточно начать переговоры через



Генератор имен все так же выдает смешные русские фамилии. Опытный шпион Лазарь Вертинская готов развеять обстановку, перерезать глотку вражескому генералу или устроить диверсию.



Пароходы в меньшей степени зависят от капризов погоды, но вообще ливень – хорошая защита от огня, который перекидывается с гибнущих судов на соседние.



специальное меню. Чтобы вас принимали всерьез, необходимо обзавестись немаленькой армией и флотом, и не вгонять госбюджет в минус, а также соблюдать договоренности. Иначе в решающий момент бывшие друзья с радостью поддержат более сильного врага. И ладно бы война — терять налаженные торговые связи куда болезненнее. Что толку обладать монополией на добычу пушного зверя, если некуда экспортировать шкуры?

Вообще, начав кампанию за Россию, очень хорошо понимаешь мотивы Петра I (игра стартует в 1700 году) — выход к Черному морю и Балтике перекрыт, сухопутная торговля налажена только с Польшей, на Кавказе окопались крайне недружелюбные мусульмане. Хочешь не хочешь, но войну со Швецией и Османской империей начинать придется. Прелесть Total War, конечно, в том, что дальше все развивается совершенно непредсказуемо. После отбития Крыма у татар появится возможность наладить связи с Маратхской империей, подарить им отобранную у турок Боснию, и на Балканах образуется индуистская колония. Пан Мазепа на пару с графом Меншиковым тем временем возьмет Париж, а корабли с русскими поселенцами поплывут покорять Луизиану — ведь стратегическая карта включает в себя обе Америки и Индию.

Сам Петр Алексеевич, впрочем, в этих увлекательных приключениях не участвует — не царское это дело, врагов саблей рубить. Государь назначает и увольняет министров, а те, в свою очередь, влияют на положение дел в подотчетных ведомствах. От их характеристик и успехов зависит популярность правительства в разных кругах общества, а угодить одновременно черни и дворянам ой как непросто. Если постройка развлекательных учреждений успокаивает всех без исключения, массовая индустриализация вызывает сильное недовольство крестьян — не поделишь внимания, там и до революции недалеко.

Впрочем, на волне народного гнева можно и скинуть опостылевший режим — устроить гражданскую войну и установить демократию. У каждого типа власти свои плюсы и минусы, да и окрестные монархи столь опасным веяниям не порадуются. Быть Наполеоном нелегко, и игра вам с готовностью это докажет. Не все известные личности, кстати, протирают штаны в министерствах — какая же армия без хорошего генерала. При этом пополнять войска очень удобно — заказываешь нужные отряды прямо в чистом поле, и они сами приходят из ближайших городов.

В целом, если пользоваться автоматическим подсчетом итогов сражений, стратегическая часть вплотную приблизилась по интересности к Europa Universalis и Hearts of Iron, но для того ли мы играем в Total War?

Ведь сухопутные сражения преобразились не меньше! Пушки и мушкетеры появлялись и в Medieval, но там они были вспомогательными силами — теперь же почти вся тактика построена на перестрелках. У каждого отряда есть сектор обстрела, и во время боя постоянно нужно маневрировать, чтобы успеть сделать залп первым. Ощущения интересные — будто бы управляешь танками Первой мировой, которые бьют только по ходу движения, и все время приходится разворачиваться. Кавалерия быстро уходит из-под огня и может нанести сокрушительный удар с тыла, пехота противодействует этому построением в каре, но в такое скопление людей отлично попадают пушечные ядра... В общем, вы уловили идею.

Кроме того, солдаты умело используют особенности местности: прячутся за заборами и изгородями и занимают здания, откуда их приходится выбивать с большими потерями. Погода, как всегда, серьезно влияет на исход схватки — под проливным дождем мушкеты могут вообще отказать, и придется по старинке идти в рукопашную, а пушечные



**ЧТОБЫ ВАС ПРИНИМАЛИ ВСЕРЬЕЗ,
НЕОБХОДИМО ОБЗАВЕСТИСЬ
НЕМАЛЕНЬКОЙ АРМИЕЙ И ФЛОТОМ,
И НЕ ВГОНЯТЬ ГОСБЮДЖЕТ В МИНУС.**

К сожалению, в отличие от старенькой (и невероятно похожей на Empire) Imperial Glory, в городах нет уникальных строений, и штурм Петропавловской крепости не устроишь. Зато каждое здание можно разнести по кирпичику.



ядра перестают ricochetить от земли, поскольку вязнут в грязи.

AI всеми тонкостями владеет в совершенстве и подстраивается к ситуации: стоит оставить артиллерию без прикрытия, к ней тут же устремится летучий отряд, а вражеский генерал всячески избегает окружения, чтобы не деморализовать армию своей гибелью.

Как рассказывают разработчики, они серьезно пересмотрели поведение искусственного интеллекта: раньше он следовал строгим схемам в духе «сломать ворота – захватить стены – атаковать центральную площадь» и, когда на каком-то этапе что-то шло не так, впадал в ступор. Теперь же, если вдруг возникает угроза жизни полководца, его спасение становится первоочередной задачей, а не продолжает болтаться на десятом месте в списке приоритетов.

Сообразительность и, подчас, подлость соперников и правда поражают – расслабляться нельзя ни на секунду. С другой стороны, иногда компьютер принимает весьма странные решения: например, начинает играть в салочки с нашим генералом под безнаказанным огнем остальных отрядов.

Каждая битва курируется глобальным AI, который следит за положением дел на всех фронтах. Поэтому он может приказывать войскам отступить, чтобы не терять их впустую, либо, наоборот, пожертвует армией, чтобы потрепать врага перед подходом своих основных сил. А то и вовсе не станет принимать бой, пока доверчивый игрок не углубится внутрь страны, и тут-то уже нападет со всех сторон – ведь подкреплениям теперь достаточно находиться в той же провинции, а не рядом с местом сражения.

Взятие крепостей тоже поменялось: защитники отстреливаются из расставленных на бастионах пушек, а атакующие стремятся как можно быстрее попасть в мертвую зону и забраться на стены с помощью веревок с крючьями.

Что во всем этом удручает – войска разных стран (не считая индусов и индейцев) различаются только цветом униформы, и поэтому бои весьма однообразны. Не нужно больше подстраиваться под тактику разных народов – пуля и штык всех уравнили.

Гвоздь программы, однако, – морские баталии. Об их появлении фанаты мечтали давно, но разработчики всегда говорили, что предпочитают сосредоточиться на чем-то одном. Empire – самая долгая и дорогая разработка сериала, в том числе и потому, что молбы игроков были наконец-то услышаны.



КАК И НА СУШЕ, НУЖНО ТАК ЖЕ ПОСТОЯННО ЛАВИРОВАТЬ И СЛЕДИТЬ ЗА ЗОНОЙ ОБСТРЕЛА – ВЕДЬ ПУШКИ РАСПОЛОЖЕНЫ ТОЛЬКО ПО БОРТАМ, И ДЛЯ НАНЕСЕНИЯ МАКСИМАЛЬНОГО УРОНА ПРИДЕТСЯ ПЛЫТЬ БОК О БОК С ВРАЖЕСКИМ СУДНОМ.



Древо исследований имеет три ветви: военную, индустриальную и культурную. Сами по себе «технологии» порой весьма забавны: так, если поход армии сопровождается барабанной дробью, солдаты маршируют куда живее.



Дипломатическое меню. Ради удобства сразу показывается отношение той или иной страны к нашей, с кем воюем или дружим, а также заключенные торговые соглашения или невозможность наладить сообщение (например, потому что порты так перегружены).



На море сходятся до двадцати кораблей с каждой стороны – разновидностей их великое множество, от торговых судов и утлых бригов до гигантских линейных кораблей и брандеров-камикадзе. У каждого три показателя живучести – корпус, паруса и мачты и собственно экипаж. Соответственно нужно выбирать и боеприпасы – хотите ли вы просто потопить врага, либо лишить подвижности и живой силы, чтобы взять на abordаж (в этом случае после сражения корабль отойдет вам). Все это отображается совершенно честно – матросы перекидывают мостки, и морская пехота устремляется в бой на чужой палубе (и не факт, что победит).

Как и на суше, нужно постоянно лавировать и следить за зоной обстрела – ведь пушки расположены только по бортам, и для нанесения максимального урона придется плыть бок о бок с вражеским судном. Плюс – вовремя отдать команду «Огонь!», чтобы канониры не палили вразнобой и одновременно перезаряжали орудия. На все это, естественно, влияют направление и сила ветра, волнение (а то и шторм) на море и навыки адмирала, командующего флотом.

Столь дотошное моделирование, правда, приводит к тому, что крупные сражения пре-

вращаются в настоящий кошмар в плане управления – либо каждые пять секунд давишь на кнопку паузы и проверяешь, не развернулся ли кто кормой не в ту сторону, либо пускаешь все на самотек, что ничем не лучше автоматического расчета (только зря потеряешь минут 40). Можно ли сделать лучше – сказать сложно, но теперь хорошо понимаешь, почему The Creative Assembly раньше отрицалась от этого всеми правдами и неправдами.

Зато впервые в истории сериала введен долгожданный режим прохождения кампании по сети против других игроков. Сразиться за мировое господство могут не более двух человек, чтобы партия не растягивалась до бесконечности, но если на своем ходу противник нападет на армию страны, контролируемой компьютером, есть возможность перехватить управление у AI и испортить врагу жизнь.

Таких кампаний можно вести несколько одновременно, благо интерфейс Steam показывает, кто из друзей в данный момент в онлайне и согласен обменяться с вами парой ходов. Сейчас система тестируется, и вскоре после выхода игры будет выпущена отдельный бесплатный патч. К тому же в мультиплеере все так же доступны обычные сражения – так что до встречи на поле боя! **СИ**



Без фантастики снова не обошлось. Ракеты действительно применялись в сражениях еще в XVIII веке, но крайне редко.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Super Street Fighter II Turbo HD Remix
2 Super Street Fighter II Hyper Fighting
3 Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes

9.0



ТЕКСТ
Евгений Закиров

PS3

ХВОХ 360

НА ПОЛКАХ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, выдержанный стиль, хорошая подборка персонажей, запоминающиеся новые бойцы, красочные и живые локации, забавные кривляния побитых героев.

НЕДОСТАТКИ Дополнения по части боевой системы могут показаться не настолько серьезными, как многим бы хотелось, на некоторых аренах — совершенно чудовищные модели «фоновых» людей.

РЕЗЮМЕ Величайшее событие в жанре за последние годы, принципиально хардкорный взгляд на боевую систему и потребности игроков. Street Fighter IV похожа на вторую часть, любимую игрой миллионов файтеров всего мира настолько, что частенько ей ставят это в укор. Но традиционность нового выпуска — это одновременно и подарок поклонникам к двадцатилетию сериала, и еще одно подтверждение новой политики Capcom: старое — значит, лучшее! Самое время вернуться к файтингам всерьез и надолго.

Street Fighter IV

Одни жалуются: сложно, непонятно, некрасиво. Другие хвалят: восхитительно, великолепно, точно как и много лет назад! Ах, а какая тут Чунь Ли! Неужто вы не знаете кто такая Чунь Ли? Самое время выяснить!

Среди трехмерных файтингов давно определились свои фавориты — сериалы Tekken и Soul Calibur, а также Virtua Fighter. Эти с пеленок трехмерные представители жанра в той или иной степени добились успеха благодаря тому, что шли в ногу со временем, не боялись экспериментировать и реализовывать подчас совсем уж спорные решения. Другие игры-поединки, такие как The King of Fighters, после некоторых проб с полигональной графикой от «модернизации» отказались и вновь вернулись к двухмерному, правда, весьма и весьма достойному исполнению. Street Fighter тоже пробовали изменить, и вроде бы даже начало что-то получаться да складываться. Но Capcom вдруг отступила и после нескольких лет молчания предложила публике новый путь развития популярнейшего сериала: навеки заточенный в плоскости, отныне он становится одним из решающих (не сказать — агрессивно навязываемых) фаворитов компании. Двадцатилетие «Уличного бойца», выход Super Street Fighter II Turbo HD Remix, анимационного фильма (как приложения к ограниченному тиражу четвертой части), полнометражной ленты «Легенда о Чунь Ли»... Все это говорит о готовности Capcom раскрутить, привлечь, завоевать внимание и выжать максимум из Street Fighter IV. Разумеется, для этого сама игра должна стать идеальной. И, кажется, стала.

Хадокен!

Пожалуй, стоило бы расписать подробно всю противоречивость принятых разработчиками решений, а также сложности, с которыми непременно столкнутся разочарованные «экстремальной хардкорностью» геймеры. Дело все в том, что Street Fighter IV — это «игра для своих» даже еще больше, чем прошлогодний римейк Super Street Fighter II Turbo. Но одно дело — римейк, в самой его

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
не объявлены
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.streetfighter.com
Страна происхождения:
Япония



Известно, что файтингам категорически противопоказаны стандартные контроллеры. Тут аналоги мешают, там крестовина неудобная, а в «шестикнопочных» играх до шифтов не дотянутся. Обычно на помощь приходят стики от HORI, уравнивающие положение аркадных геймеров и домашних. В случае со Street Fighter IV помимо аркадных стиков от двух производителей, HORI и Mad Catz, в помощь геймерам предлагаются также файтпады с изображениями любимых героев сериала, а именно Чунь Ли, Кена, Рю, Акумы, Бланки. Seriously настроенным геймерам предлагается также купить Street Fighter IV FightStick Tournament Edition, который после многочисленных хвалебных отзывов в прессе оказался одним из самых популярных аксессуаров. Вообще же, к обзорам таких вещей следует относиться весьма настороженно. Иногда файтпады поступают в продажу до релиза игры и рецензенты не в состоянии попробовать их собственно в Street Fighter IV. Велик риск попасть впросак, выложив деньги за фансервисную безделушку.



В японской версии М.Байзон по-прежнему зовется Вегой, Вегга – Балрогом, Балрога же кличут... да, М.Байзоном.



После выпуска Street Fighter IV в странах Азии (релиз мультимедийный) в Интернете сразу же появились первые отзывы. К удивлению многих, они сильно отличались от оценок разных уважаемых печатных изданий. В основном все претензии сводились к тому, что игра оказалась слишком сложной и слишком непохожей на другие трехмерные файтинги. В действительности же, боевая система Street Fighter IV даже проще, чем представлялось ранее, а финального босса – Сета – «читерским» назовут только совсем уж неподготовленные геймеры.



Как видно, отговорка Руфуса насчет того, что у него «просто кость широкая», с Вайпер вряд ли сработает – она буквально видит тостопуза насквозь. Впрочем, кажется, Руфус никогда и не жаловался на избыточный вес.

сути упрочить связь времен. В случае с четвертой частью чрезмерная «похожесть» обновленной Street Fighter на игру многолетней давности вызвала удивление, даже недоумение. Но – только если смотреть на нее глазами людей, не заставших оригинальную Street Fighter II (или многочисленные ее редакции). Ведь то, что один клеймит как недостаток, порок и просчет, для другого – фансервис, «воздаяние за мольбы» и лучший подарок в жизни.

Визуальное исполнение четвертого выпуска имеет столько же шансов понравиться, сколько и быть принятым в штыки. Графика здесь полигональная, но стилизована под рисунок – таким образом создается эффект, при котором модели персонажей очень похожи на... спрайты. Более того, «спрайты» эти воссоздали победную анимацию, движения, удары. Когда впервые запускаешь Street Fighter IV, очаровывает уже предстартовая заставка с «демонстрационными сражениями»: все, абсолютно все персонажи узнаваемы и предстают перед геймерами точно-точно, как если бы изначально создавались трехмерными, а люди такими их и запомнили. Однако то, что раньше не замечалось, детали, на которые закрывали глаза во времена спрайтовой графики, сегодня уже может показаться смешным. Примером тому послужит образ Чунь Ли. В заставке нас встретила вполне себе женственная девушка, умеющая останавливать несущиеся автомобили голыми руками. А вот в самой игре она предстает в «традиционном» облике – с неумеренно мускулистыми ногами, над которыми смеются даже другие персонажи, что уж говорить о многочисленных любительских комиксах в Интернете, высмеивающих несчастную еще с незапамятных времен.

Лайтнинг киком в лоб!

В остальном же к картинке не придираться – любые глупости всегда можно списать на карикатурность, а техническое исполнение при этом – пальчики оближешь. Данью традиции выглядят и локации – удивительно яркие, красочные и живые. Кому-то не понравятся человечки на бэкграунде, разыгрывающие разные сценки из жизни и выглядящие при этом дико, нелепо, незстетично, но в пылу битвы попросту не до них. Замечаешь другое. Сотрясения арены после сильных ударов или гримасы на лицах героев, получивших хороший пинок, – все подобные штрихи достойны упоминания и заслуженно могут считаться важной стилистической чертой игры, равно как и дикий взгляд Балрога, и победная стойка Вегги после того, как с него все-таки сбили маску. Когда кажется, что ничего нового придумать уже нельзя, удивительно к месту приходят такие мелочи. Хотя, наверное, нет. Рожи – первое, на что обращаешь внимание.

ПРИДРАТЬСЯ К КАРТИНКЕ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНО – ЛЮБЫЕ НЕСООТВЕТСТВИЯ ВСЕГДА МОЖНО СПИСАТЬ НА КАРИКАТУРНОСТЬ.

Локации в Street

Fighter IV – яркие, красочные, красивые. Человечки на фоне порой смазывают угловатостью, поэтому лучше не обращать на них никакого внимания. Не то пропустите «ультру»!



Чтобы посмеяться над гримасами, понадобится хороший HD-телевизор. SF IV, конечно, прекрасно работает и с SD-экранами, но «ретро»-бонусы в этом случае не предусмотрены. Ха-ха.



Помимо толпы на дальнем плане, обратите внимание на Кэмми. Играя в Street Fighter IV, вы вспомните о второй части все, начиная с анимации приемов и заканчивая перемещением по арене прыжками.



О, это же Эль Блайз! Нет, кажется, все-таки Эль Фуэртэ!



Это не бросает тень на главное достоинство Street Fighter IV – верность «плоской» традиции жанра. Если вы нашли время и попробовали те двухмерные файтинги, в частности, два варианта Street Fighter, что хранятся на просторах Xbox Live Arcade, то моментально догадаетесь, по каким правилам здесь ведутся поединки. Все в боевой системе подчинено главному: хотя «новая» боевка и выстроена на базе Street Fighter II (о чем неоднократно заявлял продюсер игры Ёсинори Оно), в ней хватает и дополнительных решений. Так, в число нововведений входят Focus Attack и Ultra Combo (или Revenge): и если первое вы-

ступает своеобразной заменой Parry, второе – изрядно ломает баланс – но исключительно в том случае, если вы рубитесь в одиночку «против компьютера» и многопользовательский режим вам не интересен. Суть Focus Attack в том, что игрок пропускает удар, удерживая МК+Р (израхованные на обманный маневр очки здоровья позже восполнят), а затем быстро проводит контратаку. Чем дольше удерживать кнопки, тем более сокрушительный отпор получит недруг. При самом хорошем раскладе удар собьет его с ног. А если не отпустить кнопки вовремя, прием станет неблокируемым и завершится сам собой.

Отменить его «дэш» можно в любой момент. Впрочем, Focus Attack тоже способен послужить «кэнсэлом» — достаточно нажать МК+Р во время «супера». Разумеется, не обходится без ограничений и оговорок. В частности, поглощается только один удар, а нанесенный урон восполнится лишь после завершения контратаки. Вдобавок, повторный удар противника уже будет засчитан, и в этом случае на восполнение линейки нечего и рассчитывать.

С появлением Focus Attack возможности по комбинации приемов расширились, но чтобы в совершенстве освоить все тонкости новой системы, требуется много времени на тренировки. Вдобавок не до конца понятно, как всем этим пользоваться в сетевом режиме, когда любая заминка грозит провалом сначала комбо, а затем и всего поединка...

В случае с Ultra Combo все несколько проще. В нижних углах экрана расположены две шкалы — одна синяя, другая красная. Первая заполняется в зависимости от того, насколько успешно вы наносите удары (Super Combo удастся провести, когда счетчик достигнет максимума). Вторая заполняется и от наносимых ударов тоже, и, в свою очередь, эту энергию можно потратить на Ultra Combo — зрелищную атаку, во время которой камера срывается с места и показывает прием с разных ракурсов, как в заправском сюжетном ролике. У многих персонажей «ультра» является «армор брейкером» (например, Housenka у Чунь Ли и Bloody High Claw у Веги).

За что боролись

Разумеется, говорить о балансе пока рано. Хотя SF IV более полугодом тестировалась на аркадных автоматах, в консольной версии достаточно нововведений или попросту отличий, не позволяющих назвать тот опыт сколько-нибудь информативным. В частности, речь идет о существенно пополнившемся ростере: помимо четырех героев-дебютантов (одна из них — Вайпер — единственный персонаж с «хай джампом»), в домашних версиях также есть Кэмми, Фэй Лон, Сакура, Роуз и другие. Они открываются по мере прохождения Arcade, тоже принимают участие в раздаче подарков (то есть, DLC, включающих дополнительные костюмы для персонажей) и, конечно,

Дополнительные костюмы для Кэмми пока оригинальностью не отличаются. Оно, вероятно, и к лучшему.



по сравнению с другими бойцами никак в правах не ущемлены. Завсегдатаи японских аркад торопятся менять старые книжки с советами по SF IV на новые, где описываются тактики ведения боя против и за новоприбывших бойцов. Европейских же геймеров эта беда не коснулась — мы видим Street Fighter IV впервые.

Но это не единственная причина, по которой четвертый выпуск не сразу станет «самым лучшим файтингом». Как и в случае со второй частью, потребуется время «на привыкание», на изучение в кругу друзей, на проведение первых турниров, на выявление просчетов в балансе. Не исключено, что в конечном счете игра получит куда как больше дополнений и обновлений, чем было задумано изначально, — как раз для того, чтобы сделать из нее новую турнирную дисциплину, в том числе и для тех, кому хочется узнать, как бы выглядел лучший двухмерный файтинг в современной графической обработке и оснащенный всеми популярными техническими достижениями. Пока же, на данный момент, он выглядит, играется, чувствуется точно так, каким его описывала Сарсом. И хотя теперь Ёсинори Оно можно вс полным на то правом обвинить в калькировании Street Fighter II, едва ли это станет причиной разочарования. Скорее, все как раз наоборот. **СИ**

В ЖЖ сообществе ru_gameland можно встретить два принципиально разных суждения об игре.

http://community.livejournal.com/ru_gameland/120235.html — мнение человека, которому игра не понравилась

http://community.livejournal.com/ru_gameland/121812.html — мнение человека, который нашел в Street Fighter IV светлые стороны и готов свою точку зрения доказывать.

Этот костюм для Чунь Ли входит во второй набор дополнений. Примечательно, что первый раз наряд показали еще в прошлом году, и, по идее, его следовало включить в число альтернативных. К сожалению, в «базовой» игре Чунь Ли можно менять разве что цвет платья.



МИРОВОЙ БЕСТСЕЛЛЕР ТЕПЕРЬ НА ЭКРАНЕ

ЛАРГО ВИНЧ: НАЧАЛО

В КИНО
19.03.09

ЛАРГО ВИНЧ - СИРОТА, УСЫНОВЛЕННЫЙ МИЛЛИАРДЕРОМ. ЕГО ПРИЕМНЫЙ ОТЕЦ ПОГИБАЕТ ПРИ ЗАГАДОЧНЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ. В 26 ЛЕТ ЛАРГО НАСЛЕДУЕТ ОГРОМНУЮ КОРПОРАЦИЮ И МИЛЛИАРДНОЕ СОСТОЯНИЕ. ТЕПЕРЬ ОН ВЛАДЕЛЕЦ ЗАВОДОВ, ГАЗЕТ, ПАРОХОДОВ. НО БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ – БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ. ЛАРГО ВИНЧ ПОПАДАЕТ В ПЕРВЫЕ СТРОЧКИ СПИСКОВ «ФОРБС» И В ЧЕРНЫЕ СПИСКИ КОНКУРЕНТОВ. НА НЕГО ТОЧАТ ЗУБ КОМПАЬОНЫ И ДАЖЕ САМЫЕ ВЕРНЫЕ ДРУЗЬЯ ГОТОВЫ ПРЕДАТЬ. ЛАРГО ВИНЧ ПРИНИМАЕТ БОЙ. КРАСАВЕЦ, БУНТАРЬ, ВОИН-ОДИНОЧКА - ГОТОВ ПРОЙТИ ОГОНЬ, ВОДУ И МЕДНЫЕ ТРУБЫ, ЧТОБЫ ПРОТИВОСТОЯТЬ ЗАГОВОРУ И ВОССТАНОВИТЬ СПРАВЕДЛИВОСТЬ.

ЭТО ТВОЙ

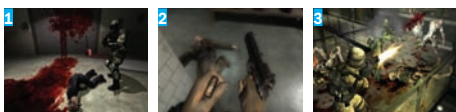
ПРИГЛАСИТЕЛЬНЫЙ БИЛЕТ
НА ЗАКРЫТЫЙ ПОКАЗ ШПИОНСКОГО ЭКШЕНА

ЛАРГО ВИНЧ:
НАЧАЛО

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.GAMELAND.RU WWW.LUXORFILM.RU

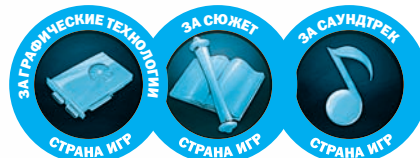
ДОКАЖИ СВОЕ ПРАВО БЫТЬ ПЕРВЫМ!

WWW.LARGOVINCH.RU

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 F.E.A.R.
2 Condemned: Criminal
Origins
3 Area 51

8.5



ТЕКСТ

Степан Чечулин

НА ПОЛКАХ

PC

PS3

XBOX 360



Гигантский взрыв в финале первой части, как оказалось, не поставил точку в жуткой истории Альмы. Это было лишь многоточие.

F.E.A.R. 2:

Если проанализировать послужной список Monolith, то можно заметить, что компания практически не делает плохих экшенов. Их дилогия No One Lives Forever развлекала по-настоящему смешными шутками и радовала интересным геймплеем. Сериал Condemned, состоящий на сегодняшний день тоже из двух частей, – хороший интерактивный триллер, способный напугать до дрожи в коленках. Trop 2.0 стала отличным сиквелом к культовому фантастическому фильму двадцатилетней давности. Наконец, именно эти люди сделали гениальную F.E.A.R.

Появившаяся в 2005 году игра пришлась публике по вкусу и собрала отличные отзывы критиков, а сотрудники Monolith еще раз доказали, что не только умеют делать качественный геймплей, но и являются виртуозными рассказчиками. Мертвая девочка из F.E.A.R. крепко врезалась в память геймерам, а ее трагическая судьба не тронула разве что прожженных циников. По ходу игры мы все больше погружались в атмосферу ужаса, узнавая о чудовищных экспериментах компании «Армахем» не столько из игровых роликов, сколько благодаря многочисленным записям телефонных разговоров и файлам с найденных ноутбуков.

F.E.A.R. можно было проскакать галопом, получить свою долю удовольствия, но не оценить всех тонкостей сюжета. Так что многие торопыги уже потом, смакуя отдельные эпизоды, проходили игру и по второму, и по третьему разу.

Если замедление времени в экшнах к тому времени уже не было новинкой, то искусственный интеллект противников в F.E.A.R. не знал себе равных. В уныло-серых офисных декорациях то и дело происходили такие перестрелки, которым позавидовал бы и сам Джон Ву. Враги ловко прыгали через столы, «стрейфились», переворачивали укрытия, в конце концов, очень «по-киношному» гибли. Что удивительно, яркие кадры были не заскриптованными сценами, а чистой воды импровизацией – одни и те же бои у разных игроков всегда оказывались непохожими.

После успешного релиза Monolith разошлась с Vivendi, выпустившей игру, однако права на название остались у старого издателя, не преминувшего выпустить парочку необедительных дополнений. Лишенные права на «С.Т.Р.А.Х.» разработчики тем временем корпели над Project Origin – так сказать, полуофициальным продолжением. Однако в конце концов справедливость восторжествовала: черед слияний и погло-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Замечательное сочетание элементов ледящего триллера и захватывающего дух боевика, интересный сюжет, хорошая графика.

НЕДОСТАТКИ Финал оставляет больше вопросов, чем дает ответов, игра коротковата, многие возможности главного героя, по сути, не нужны в бою.

РЕЗЮМЕ Возвращение F.E.A.R. получилось триумфальным, а разработчикам из Monolith вновь удалось создать яркий боевик и действительно страшный триллер, как говорится, в одном флаконе.



Враги умеют работать в команде, но на неожиданную атаку им, как правило, ответить нечем.

**Веселая компания**

Режимы сетевой игры в F.E.A.R. 2 достаточно разнообразны, начиная с простого захвата флага и заканчивая жестокими боями за территории на манер той же Battlefield. Особую пикантность здешним баталиям придает, конечно, тяжелая техника. Практически на каждой карте можно отыскать робота, взять его под контроль и показать противнику, где раки зимуют. Правда, сами карты не очень велики и довольно линейны, так что умелый игрок с гранатометом легко разберет вашего железного друга на винтики.

щений в игровом подразделении концерна Vivendi позволила Monolith снова стать законным обладателем названия F.E.A.R. После этого Project Origin превратилась в понятную F.E.A.R. 2: Project Origin.

Иногда они возвращаются

История второй части начинается за несколько минут до финальной сцены оригинала. Пока отпрыск мертвой девочки Альмы под нашим чутким руководством прорывался к тому самому саркофагу, подразделение армейского спецназа брало штурмом офис «Армахема» в Оберне. Вы играете за одного из членов группы.

Задача, на первый взгляд, простая: вломиться в штаб-квартиру проклятой компании и арестовать ту самую Женевьеву Аристид, которая вместе с другими сумасшедшими учеными и организовала все эти бесчеловечные эксперименты. Но у нападающих начинаются жуткие галлюцинации, и ситуация быстро выходит из-под контроля — половина бойцов либо гибнет на месте, либо сходит с ума.

В довершение появляется спецназ «Армахема», задача которого — уничтожить улики, а заодно и свидетелей трагедии. Так как

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360,
PlayStation 3

Жанр:
shooter, first-person,
modern

Зарубежный издатель:
Warner Bros.

Российский издатель:
«Новый Диск» (PC)

Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб» (PS3,
Xbox 360)

Разработчик:
Monolith Productions

Количество игроков:
до 16

Системные требования:
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM,
256 VRAM

Обозреваемая версия:
PC

Онлайн:
www.whatisfear.com

Страна происхождения:
США

Project Origin

PC

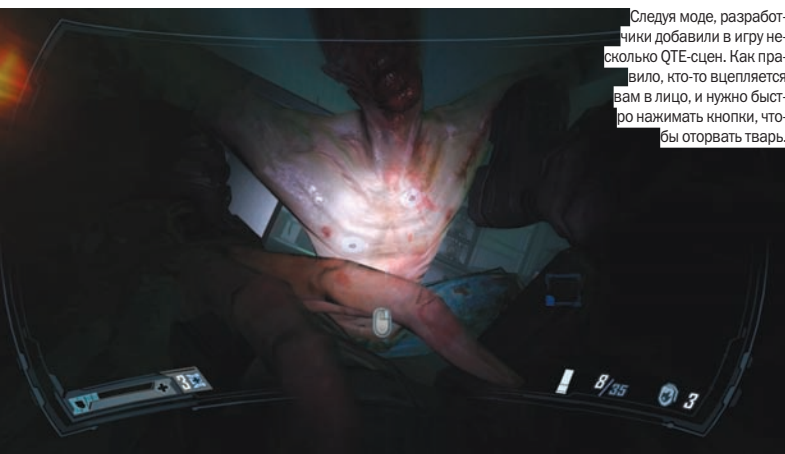
PS3

XBOX 360

Поджаривать противника из огнемета – сплошное удовольствие.



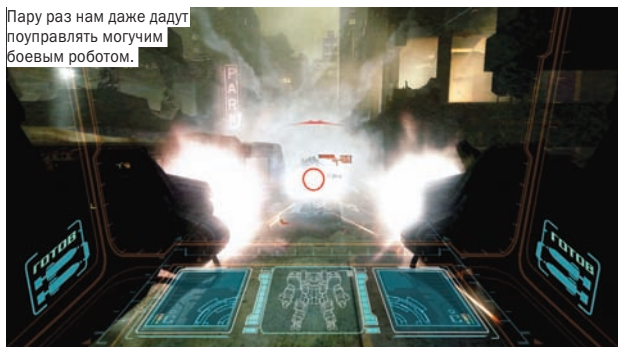
Следуя моде, разработчики добавили в игру несколько QTE-сцен. Как правило, кто-то вцепляется вам в лицо, и нужно быстро нажимать кнопки, чтобы оторвать тварь.



Стычки с врагами очень кровавые и довольно опасные.



Пару раз нам даже дадут поуправлять могучим боевым роботом.



Мертвая Альма постоянно возникает перед главным героем и норовит его убить.



В ОСНОВНОМ, РАЗУМЕЕТСЯ, НАС СНОВА ПУГАЮТ МЕРТВОЙ ДЕВОЧКОЙ.

главный герой – самый что ни на есть свидетель, охота на него ведется нешуточная. Но, как всегда и бывает, чем дальше, тем хуже: тот самый гигантский взрыв стирает с лица земли Оберн (наш храбрец оказывается чуть ли не в эпицентре катастрофы), Альма вырывается на свободу, чтобы порвать на британский флаг всех, кто подвернется под руку, прибегают злобные, вооруженные до зубов солдаты-клоны. В общем, вечеринка намечается незабываемая.

Пожалуй, главное отличие нового сюжета в том, что тут нет интриги. В принципе, с первых кадров понятно, кто враги, почему здесь царит ад, а задача – собственно, уничтожить Альму, не меняется на протяжении всей игры.

В этот раз наиболее интересными становятся детали, а во всех тонкостях повествования, как и прежде, смогут разобраться только самые внимательные игроки, скрупулезно изучающие каждый уровень, – проанализировав огромное количество записей, удастся разгадать многие тайны. Мы узнаем правду о проектах и экспериментах «Армахе-ма», поймем, что случилось с Альмой и почему именно она оказалась тем самым несчастным подопытным кроликом.

Если помните, первая часть оставляла больше вопросов, чем давала ответов. Так вот, сиквел проливает свет на многое. Хотя финал и на сей раз получился не слишком понятным, так что тем, кто мучается над загадками второй части, придется ждать продолжения.

Убить всех людей

За прошедшие с выхода оригинальной игры четыре года сотрудники Monolith, конечно, изрядно набили руку в постановке ярких шутеров. Пока играешь в F.E.A.R. 2, не перестаешь удивляться тому, насколько разработчикам присуще чувство меры, как ловко, благодаря этому, они соединили захватывающий экшн с настоящим хоррором. Причем таким, от которого кошмары по ночам снятся. В основном, разумеется, нас снова пугают мертвой девочкой. В первой части, если помните, она тоже питала слабость к театральным появлениям на сцене, но теперь Альма не просто выскакивает из-за каждой стены – она представляет собой реальную угрозу, при любом удобном случае так и норовя кого-нибудь растерзать. Так что вы не раз станете свидетелем неожиданных, максимально жестоких убийств. Впрочем, разработчики не просто пугают оторванными головами и потоками крови, заливающей стены. Они виртуозно играют на нервах, используя все доступные приемы – музыку, графику, звуки. Прогулка по обычной, казалось бы, школе заставит поседеть даже геймеров со стальными нервами: вы бродите по вымершим комнатам и тихим классам, кругом ни души, лишь дрожащий луч фонарика освещает дорогу. И вдруг раздастся леденящий душу вой, фонарь гаснет, вы оказываетесь в кромешной тьме, вокруг начинает летать мебель, а из-под столов лезут какие-то жуткие твари. В этот мо-



мент хочется с криками «мама!» сломя голову убежать как можно дальше.

Но одними страхами да кровью дело не ограничивается, в F.E.A.R. 2 вас ждут и отличные сражения. Создатели игры еще немного улучшили искусственный интеллект противников, так что теперь злодеи ведут себя почти как живые люди: прячутся за укрытиями, в самый неподходящий для вас момент кидают гранаты, обходят с флангов, работают в команде.

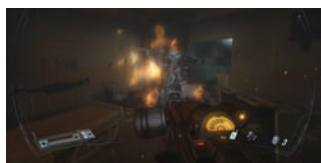
Впрочем, вам есть чем им ответить. Хотя герой у нас и другой, он тоже может применять фирменное замедление времени – прием, разумеется, почти читерский, так как с его помощью легче легкого избавиться от самого скоростного противника. Но и не использовать его себе дороже: бронжилет выдерживает всего пару попаданий, а здоровье спецназовца отнюдь не богатырское, да и само оно, вопреки нынешней моде, не восстанавливается – извольте искать аптечки. Так что градус сражений довольно высок, тем более что и врагов теперь намного больше, чем раньше, а нападают они целыми отрядами.

С точки зрения графики схватки выглядят замечательно. Меткий выстрел из шотгана – и у недруга отрывает конечность, хороший бросок гранаты – и его разрывает на куски, пули картинно дырявят тушки врагов, отбивают куски штукатурки со стен и разносят окружающие декорации в щепки. Вокруг постоянно что-то взрывается, мирно догорают трупы неудачно наступивших на мину противников... В общем, война в миниатюре. Что радует, при всех красотах и буйстве спецэффектов игра удивительно стабильно работает и выдает немало кадров в секунду даже на среднем по сегодняшним меркам компьютере.

F.E.A.R. 2 – отличный пример того, как нужно делать не только атмосферные интерактивные триллеры, но и правильные продолжения. Разработчики из Monolith удачно соединили в одной игре эффектные перестрелки с чистым, как слеза младенца, хоррором, да таким, от которого волосы дыбом встают. F.E.A.R. 2 – замечательный подарок всем, кто любит экшны. Это яркий, интересный, разнообразный боевик. Пропустить невозможно. **СИ**

Здравствуй, оружие!

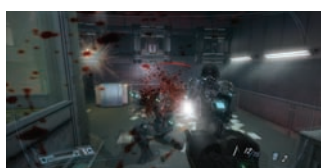
В игре порядочный арсенал разнообразных средств для смертоубийства себе подобных, но мы решили рассказать лишь о трех самых, на наш взгляд, интересных стволах. Обязательно отыщите их в игре.



Огнемет Blazer LM-10. Мода на огнеметы и реалистичное пламя в играх только набирает обороты. Мы уже повидали огонь в Far Cry 2 и Call of Duty: World at War, теперь пришло время F.E.A.R. 2. Огнемет здесь выбрасывает не горящую струю, а сгусток огня. Угодившие под выстрел злодеи корчатся в муках, а затем умирают.



Лазер Shark FL-3 – отличное оружие, но его боезапас кончается слишком быстро. Мощнейший лазерный луч буквально выжигает плоть, оставляя только голый скелет. Довольно жестоко.



Hammerhead HV – «наследник» перфоратора из первой части. Если оригинальная модель стреляла простыми железными болтами, то «Хаммерхед» нового поколения тоже выпускает болты, но с урановыми наконечниками. Такой снаряд прошибает любую броню, буквально припиливая врагов к стенам.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Грамотный баланс сложности, партии ударных на высокой сложности – почти как настоящие, новые опции для игры на бас-гитаре, редактор для записи своих треков, отличный дизайн.

НЕДОСТАТКИ Ударная установка не больно-то прочная, педаль плоская, strum bar быстро разбалтывается, а сенсорная площадка иногда не «прочитывает» прикосновения. Редактор треков бесполезен.

РЕЗЮМЕ Самое серьезное нововведение World Tour – барабанная установка. Да, сама идея принадлежит Harmonix с ее Rock Band, однако именно Activision смогла довести эту идею до логического завершения, точнее «почти смогла», так как качество изготовления и надежность барабанов пока оставляют желать лучшего. Во всем остальном Activision всего-то и нужно было – просто не сдавать позиции, что она и сделала: реализация игры на гитаре по-прежнему хороша, саундтрек все так же приводит в восторг, а графика и анимация даже немного улучшилась.

Guitar Hero:
World Tour

9.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3,
PlayStation 2, Wii
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Neversoft Entertainment
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
worldtour.guitarhero.com
Страна происхождения:
США



Музыкальный редактор World Tour сложен в освоении, при этом записать что-нибудь отдаленно похожее на рок-шлягер все равно не получится.



В середине грифа на гитаре из World Tour добавили сенсорную площадку, дублирующую основной ряд клавиш. Когда на экране появляются ноты, связанные фиолетовой линией, можно использовать этот способ игры.



3

адавайтесь. Миллиард – за одну игру, без учета аддонов и других частей. Если же к этому рекорду отнести сиквелы, дополнения, а также обе части брата-близнеца Rock Band, цифра получится просто астрономическая. Риску предположить, что даже Harmonix, заварившая всю эту кашу, не могла рассчитывать на столь сногшибательный успех. Зачем я об этом рассказываю? Все просто – денежный маховик, наизнанный на смешную пластмассовую гитару с кнопками, еще только набирает обороты. Впереди нас, вне всякого сомнения, ждет целая армия четвертых, пятых и двадцать пятых частей, дополнений, DLC, игр-клонов и прочей неременной для успешного бизнеса атрибутики. Так что запасайтесь терпением и покорным – впереди еще много разных рецензий на Guitar Hero и Rock Band. А сегодня у нас на сцене брутальная рок-дуэль: Guitar Hero: World Tour против Rock Band 2. Итак, раз-два-три, раз-два-три, с ля-минор... поехали!

Трое в ударе, не считая ударника

После того как Rock Band подняла планку «пластмассового безумия» на новую высоту, пред-

ставив игрокам, кроме гитарных, партий традиционное караоке и возможность постучать в «почти настоящие» барабаны, стало ясно – разработчики Guitar Hero не проглотят брошенную им в лицо перчатку и примут вызов. Так и произошло: с момента анонса World Tour все понимали, что ответ Neversoft, как любят говорить политики, будет ассиметричным. Еще бы! Игроки получили новую ударную установку с дополнительным барабаном и более приближенными к реальности тарелками, сенсорную слайд-площадку на гитаре для специальных приемов игры – слайда и тэппинга, а также музыкальную студию для записи собственных композиций. Однако и Harmonix не дремала, дополнив свою игру практически теми же усовершенствованиями. В результате сложилась ситуация, когда на рынке, с точки зрения непосвященных, присутствуют две без малого идентичные игры. Что делать? Ткнуть пальцем в небо и выбрать любую? Или исходить лишь из списка песен и собственных музыкальных предпочтений?

Не спешите – на деле различий между World Tour и Rock Band 2 не так уж и мало. Начнем с главного для российских игроков: Rock Band 2 в России не продается. То есть вообще. Этот прискорбный факт, однако, не мешает при-

Джем-сейшн! Guitar Hero: World Tour vs. Rock Band 2

Пока я пишу эти строки, суммарные продажи Guitar Hero III: Legends of Rock на всех платформах с невозмутимостью ледокола приближаются к психологически важной отметке 15 миллионов копий. А совокупный доход от продаж только одной этой игры впервые в истории индустрии превысил 1 миллиард долларов.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличный подбор песен, увлекательный режим карьеры, немного лучше, чем в Guitar Hero, реализация вокала, великолепные возможности для онлайн-игры.

НЕДОСТАТКИ В «карьере» одни и те же песни приходится «проходить» по многу раз — а это скучно. В саундтреке есть парочка совершенно «мусорных» песен, гитара менее удобна, чем у конкурентов, и партии ударных на максимальной сложности заметно похуже.

РЕЗЮМЕ Как ни парадоксально, Rock Band сегодня выглядит вовсе не пионером жанра, которым де факто является, а таким, знаете ли, бодрым середнячком. Видимо, у Harmonix лучше получается придумывать новые идеи, а у тандема Neversoft-Activision особый дар — шлифовать их до зеркального блеска. Но, несмотря на кое-какие огрехи новой части и нашу большую симпатию к серии Guitar Hero, Rock Band 2 однозначно заслуживает внимания всех поклонников ритмических игр — как минимум, из-за отличного подбора песен и превосходной реализации караоке-части.

Rock Band 2

8.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3,
PlayStation 2, Wii
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Harmonix Music Systems
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.rockband.com
Страна происхождения:
США



большом желании заказать громоздкий комплект из-за рубежа. Второй важный момент — инструменты обеих игр совместимы между собой: «железо» от Guitar Hero: World Tour работает с Rock Band 2 (и с первой Rock Band, кстати, тоже) и наоборот. Поэтому, если вы планируете собрать полную коллекцию музыкальных игр, то начинать логичнее с бандла World Tour, который официально продается на территории России силами компании «Софт Клуб», — он даст вам возможность познакомиться со всеми играми Guitar Hero и Rock Band без покупки дополнительных инструментов. Дальше начинаются уже менее очевидные различия.

It's a long way to the top *

Режим карьеры в World Tour построен по канонической линейной схеме — все песни разбиты на сету по возрастанию сложности, причем в каждом есть изначально скрытая песня, которую вас вызывают сыграть на бис после прохождения остальных треков сету. Не стали отказываться разработчики и от гитарных дуэлей с боссами, впервые появившимся в третьей части. В World Tour игрокам предстоит победить Зака Вайлда (прославившегося в дуэте с Великим и Ужасным Оззи Осборном) и Теда Ньюджента (гитарного гуру, практически неизвестного в России, но культового в США). Одним словом, восхождение к вершинам рок-н-ролла здесь не предвещает никаких сюрпризов и может рассматриваться только как способ открыть все песни для режима Quickplay.

Rock Band 2, напротив, — предлагает более хардкорный вариант прохождения. Карьера здесь, как и в первой части, начинается с создания своего музыканта: редактор персона-

жей предлагает неплохой выбор лиц, причесок и различных аксессуаров. Дальше еще интереснее: фиксированных сетов нет, вместо них существует огромный набор концертных площадок во всех частях света, а для каждой площадки, в свою очередь, есть определенный набор концертов. Некоторые из них имеют уже готовую программу выступлений, в других песни для исполнения предлагают выбрать самостоятельно из открытого на данный момент набора. Появился новый важный параметр — число фанатов вашей группы. Именно рост популярности коллектива позволяет открывать новые площадки и получать доступ к дополнительным концертам. Более того, в игру добавили возможность найма персонала — промоутеров, менеджеров и так далее. Каждый новый сотрудник приносит определенную пользу: увеличивает денежные сборы от концертов, ускоряет «вербовку» фанатов и опять-таки — открывает доступ к новым «гигам». На первый взгляд, задумка просто чудесная, и она, безусловно, добавляет интереса игре. Однако есть одно осложнение: число мест для выступлений и концертов практически приближается

По сложности партий Rock Band 2 мало отличается от своей предшественницы.



При помощи Rock Band 2 или World Tour вполне реально научиться играть на настоящих ударных.



ТРЕКЛИСТЫ ОБЕИХ ИГР ОЧЕНЬ ВНУШИТЕЛЬНЫЕ — 84 В ROCK BAND 2 ПРОТИВ 86 В WORLD TOUR.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Rock Band
2 Guitar Hero III:
Legends of Rock
3 Guitar Hero II



ТЕКСТ
Алексей Бутрин

* It's a long way to the top — строчка из одноименного хита AC/DC. Полностью звучит как «It's a long way to the top, if you wanna rock'n'roll» («Путь на вершину долг, если ты хочешь играть рок-н-ролл»).

Таблица совместимости инструментов

	Guitar Hero	Guitar Hero II	GH: Legends of Rock	GH: World Tour	Rock Band	Rock Band 2
	гитара	гитара	гитара	гитара барабаны	гитара барабаны	гитара барабаны
Guitar Hero	■	■	■	■ ■	■ ■	■ ■
Guitar Hero II	■	■	■	■ ■	■ ■	■ ■
Guitar Hero: Legends of Rock	■	■	■	■ ■	■ ■	■ ■
Guitar Hero: World Tour	■	■	■	■ ■	■ ■	■ ■
Rock Band		■	■	■ ■	■ ■	■ ■
Rock Band 2		■	■	■ ■	■ ■	■ ■

Как пользоваться этой таблицей? В столбцах указаны инструменты от различных версий музыкальных игр, в строках – те игры, где их можно использовать еще. Ищите в таблице пересечение, и получите ответ на свой вопрос. Темно-зеленый квадрат – полная совместимость для всех консолей, на которых вышла игра. Светло-зеленый квадрат с указанием платформы означает, что инструменты совместимы только для этой консоли. Серый квадрат означает, что инструменты использовать нельзя. Отдельная нота bene – по поводу совместимости ударных обеих частей Rock Band с World Tour. Номинально они подключаются и работают, однако в установке Harmonix нет «оранжевой» райд-тарелки. На эту «кнопку» назначена педаль бас-бочки: соответственно играть ноты для тарелки придется ногой, а сыграть партию бас-бочки World Tour не удастся вовсе, из-за чего партии ударных будут исполняться с ошибками и только на минимальных уровнях сложности.

Спецэффекты в четвертой Guitar Hero стали разнообразнее.



В World Tour при настройке персонажей разрешают колорировать отдельные пряди волос. Вот до чего техника дошла!



Здесь и сейчас!

Как открыть все песни в Rock Band 2?

Зайдите в меню Extras – Modify game – Enter new code. Введите следующую последовательность кнопок на гитаре или джойстике: красная, желтая, синяя, красная (x2), синяя (x2), красная, желтая, синяя. После ввода кода в списке модификаторов игры появится опция Unlock All Songs. Однако учтите, что пока включен этот чит, играть в онлайн и даже зарабатывать достижения в оффлайне нельзя.

Как открыть все песни в Guitar Hero: World Tour?

Зайдите в меню Options – Cheats – Enter New Cheat. Введите следующую последовательность: зеленая, синяя, красная, зеленая (x2), синяя (x2), желтая.

к количеству композиций в треклисте, и чтобы «размазать» его по карьере как масло по бутерброду, Harmonix заставляет исполнять одни и те же песни по три, четыре, пять, а то и больше раз. И если вы до сих пор не знакомы с термином «фрустрация», Rock Band 2 быстро ликвидирует этот пробел в вашей эрудиции.

You're black. You can play bass! **

Хардкорность Rock Band 2 проявляется и в другом аспекте – в сложности геймплея. Особенно это касается партий ударных (зафейлить барабаны легко даже на Easy) и жестких таймингов при проигрыше нот – если у вас в голове не «вмонтирован» метроном, то на Hard и Expert можно промахнуться мимо партитуры и в самом безобидном моменте на ровной «долбежке» вообще без смены нот. World Tour, напротив, даже в сравнении с Legends of Rock сделала очередной шаг назад – навстречу казуальной аудитории и ввела абсолютно беспроигрышный уровень сложности Beginner, в котором даже нот нет (знай себе дергай strum bar на гитаре и колоти в любые барабаны). Намного демократичнее относится четвертая Guitar Hero и к соблюдению ритма. Чуть раньше, чуть позже... какая разница! Попал в ноту – и молодец. Зато на уровне сложности Expert все это дружелюбие мгновенно пропадает. Даже простейшие треки типа Hotel California от Eagles удивляют навороченностью партий, а более сложные композиции нахрапом вообще одолеть не удастся – только репетициями. Попробуйте отбарабанить на максимальной сложности System of a Down или хотя бы легкомысленную La Bamba! Или же прорваться через сольные запылы Джо Сатриани в инструменталке Satch Boogie.

Кстати, World Tour не дает скучать и бас-гитаристу. Отныне к пяти кнопкам у него добавилась еще и «открытая струна». Она обозначается прямой горизонтальной линией на экране (как бас-бочка у ударника) и играется только при помощи strum bar без нажатия кнопок. Это, кстати, не только усложняет партию, но и делает ее похожей на игру настоящего басиста.

В Rock Band 2 принципиальной разницы между Hard и Expert вообще не ощущается, по крайней мере, в гитарных партиях. С барабанами – совсем другой расклад: в отличие от World Tour, где хай-хэт – это всегда хай-хэт, а рабочий барабан – всегда рабочий, Rock Band 2 по сохранившейся с первой части традиции любит устраивать на барабанных сбивках ералаш, то и дело меняя их ролями. Например, хай-хэт может неожиданно превратиться в том, а тарелка – в басовый барабан. Это здорово путает игрока и уж точно не добавляет игре реализма. Зато однозначного одобрения заслуживают фристайл-зоны, в которых ударник может сыграть свою собственную сбивку (она, кстати, включает Star Mode) – в Guitar Hero этой возможности нет. В то же время в World Tour партии барабанов на максимальной сложности практически не отличаются от игры на настоящей ударной установке: видеоагрегатор YouTube уже доверху забит роликами, в которых настоящие барабанщики, купившие игру, стучат в натуральном смысле вслепую – вообще не глядя на экран. Это, кстати, готовый ответ на вопрос «Можно ли научиться играть на настоящих барабанах при помощи Guitar Hero?». Да, можно.

С не меньшим успехом можно подтянуть и свои вокальные данные, вдоволь поупражнявшись на лучших образцах рок-музыки. Здесь обе игры идут «ноздря в ноздю»:

** You're black. You can play bass! («Ты черный. Ты можешь играть на басу!») – в 9 эпизоде 7-го сезона «Южного парка» Картман говорит это Токену, когда тот утверждает, что видит бас-гитару впервые в жизни и, соответственно, не умеет на ней играть.



на Easy и Medium петь одинаково просто в обеих, и точно так же одинаково сложно в обеих не облажаться на Hard и Expert. Отличия, к слову, нашлись и здесь. Чтобы вокалист не скучал, некоторые паузы между куплетами и припевами в World Tour заполнены фристайл-зонами, в которых можно нести в эфир любую чушь типа «Я не вижу ваших рук!», «А теперь все вместе!» или «Я люблю вас, люди!». Rock Band, 2 кроме фристайла, нагружает вокалиста ритмическими вставками, которые нужно выстукивать, похлопывая микрофоном по ладони свободной руки, либо по бедру – ритм при этом обозначается серией черных точек. Простая и отличная идея!

Let's fight his music with our music! ***

Треклисты обеих игр очень внушительные – 84 песни в Rock Band 2 против 86 в World Tour. Разница несущественна, причем не только в количестве песен, но и в их подборе. Обе игры постарались охватить как можно более широкий пласт музыкальных жанров. В результате в World Tour «просочился» даже Майкл Джексон с песней Beat It и латиноамериканская La Bamba, а в Rock Band 2 – канадская поп-дива Аланис Мориссетт. Но лучше всего представлена, разумеется, тяжелая музыка, причем как гранды эстрады – AC/DC, Metallica, Motorhead, Nirvana, так и сравнительно молодые коллективы – Avenged Sevenfold, Linkin Park, Disturbed, Muse и Airbourne.

Поэтому выделить явного лидера тут попросту невозможно. Лично я с радостью выложу свои кровные за World Tour ради одного лишь Сатриани, а Rock Band, на мой взгляд, нельзя не купить уже только ради Master Exploder в исполнении Джека Блэка.

Еще большую сумятицу вносит наличие скачиваемого контента – один раз купив любую из игр, можно застрянуть за консолью на долгие месяцы – была бы кредитка. А там, глядишь, уже и новые части подоспеют.

И, раз уж речь зашла о дополнительных песнях, нельзя обойти вниманием другое важное нововведение в Guitar Hero: World Tour, о котором мы упоминали в самом начале, – редактор собственных треков. Ключевое слово тут не «собственных» и даже не «редактор», а «треков». Дело в том, что создать полноценную песню с вокальной партией нельзя. Но это не единственное разочарование. Как нетрудно было догадаться еще на этапе разработки, даже простенький MIDI-редактор втиснуть в рамки консольной игры – задача практически невыполнимая. Хотя бы потому, что нот в октаве – 7 (и это еще без диезов/бемолей), а не 5, как на пластмассовой гитаре. Плюс даже наличие удобного музыкального редактора еще не освобождает от знания основ сольфеджио и умения сочинять музыку. Так что чуда не произошло. Да, редактор есть, но он адски сложен, и что самое печальное – время на его освоение тратить просто незачем – ничего действительно классного создать все равно не получится.

Гораздо полезнее в этом смысле отличный tutorial в Rock Band 2, который пошагово учит игре на ударных и позволяет в свободном режиме подыгрывать песням из собственной MP3-коллекции.

Эпилог

Признайтесь, вы наверняка уже заметили, что я ни словом не обмолвился о графическом оформлении игр. Как говаривал Винни-Пух, «Это ж ж-ж-ж-ж... неспроста!». Во-первых, визуально обе игры мало изменились в сравнении с предыдущими частями (разве что анимация в World Tour теперь чуть разнообразнее, чем в Legends of Rock). Во-вторых, рассматривать красоту на сцене успевают только сторонние зрители – музыканты же, как водится, сопя от натуги, «ловят» глазами на экране цветные кружляши и прямоугольнички. Ну и, в-третьих, давным-давно, знаете ли, хотелось написать рецензию, в которой вообще нет ни слова о графике. Вот – почти удалось. **СИ**

Анатомия ударных

При описании игры на ударных невозможно обойтись без терминологии. Не называть же барабаны «этот красный» и «воо-о-он тот синенький»? Поэтому смотрите на схему и запоминайте. Красный – рабочий (малый) барабан (snare)



Синий – тенор-том (high tom)

Зеленый – альт-том (middle tom)

Желтый – хай-хэт (hi-hat)

Оранжевый – райд-тарелка (ride cymbal)

Игрушечные барабаны практически полностью копируют базовый состав простой ударной установки. Для полного сходства не хватает только басового (напольного) тома и крэш-тарелки, которая устанавливается над хай-хэтом.

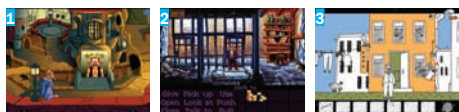
Кто на свете всех милее?

	Guitar Hero: World Tour	Rock Band 2
Гитарные партии	★★★★★	★★★★★
Басовые партии	★★★★★	★★★★★
Партии ударных	★★★★★	★★★★★
Вокальные партии	★★★★★	★★★★★
Треклист	★★★★★	★★★★★
Режим карьеры	★★★★	★★★★★
Баланс сложности	★★★★★	★★★★★
Доступность для новичков	★★★★★	★★★★★
Графическое оформление	★★★★★	★★★★★
Онлайн-мультиплеер	★★★★★	★★★★★
Создание авторского контента	★★★	★★★★★
ИТОГО:	48	44



*** Let's fight his music with our music! («Давай сражаться нашей музыкой с его музыкой!») – фраза из музыкальной комедии «Медиатор Судьбы» (Pick of Destiny), которую произносит герой Джека Блэка перед музыкальной дуэлью с дьяволом.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Woodruff and the Schnibble of Azimuth
- 2 Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
- 3 Петрович и все, все, все...

9.0



Этого амбала Эдна свалит одним ударом клюшки для поло. И откуда в таком хрупком теле столько силы?



Это Алмилио Санчес де Муббельфрупп, «конкурирующая фирма». Планирует выбраться из больницы, сделав подкоп. Из-за него в столовой не осталось ни одной ложки, а бармен вынужден размешивать свои коктейли лопатой?



СЕКРЕТ!

В «Эдне и Харви» есть несколько предметов, которые никоим образом не помогают в прохождении игры и используются исключительно для развлечения. Например, одноразовые стаканчики можно поставить в десятки мест на различных локациях: на пол, в шкаф, в горшок для растений; а жвачку, которую Эдна выплевывает в окно третьего этажа, не запрещается потом подобрать и отдать Хоти (или Моти, я их путаю). Он с удовольствием отправит кусочек резинки в рот.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person.2D
Зарубежный издатель:
Xider
Российский издатель:
GFI/«Руссобит-М»
Разработчик:
Daedalic
Системные требования:
CPU 1.4 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
edna.daedalic.de
Страна происхождения:
Германия

Эдна и Харви. Взрыв мозга

Добро пожаловать в сумасшедший дом! Позвольте представить вашего нового гида: Ян Мюллер-Михаэлис (Jan Muller-Michaelis), автор идеи, сценарист, геймдизайнер – словом, режиссер игры «Эдна и Харви: Взрыв мозга». Он проведет вас по палатам, в которых вы еще никогда не бывали. Что? Нет, индейцев со швабрами не будет. Сцен совокупления с самолетом тоже. Что? Вспышки ярости? Наполеон? Выбросьте из головы эти мысли, господа. Я повторяю: в этих палатах вы еще никогда не бывали...



ТЕКСТ
Роман Власов

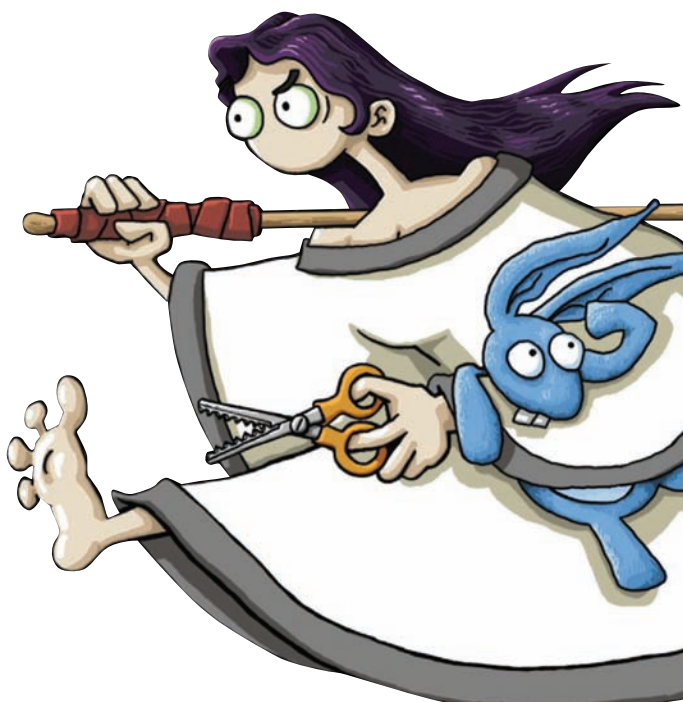
К аких только безумцев не рождало мировое искусство! Убийцы, одержимые дьяволом; блаженные, транслирующие на бренную землю волю Бога; философы, возмнившие себя сверхлюдьми и раздавленные тяжестью возложенной ответственности; художники, шагнувшие в неведомое на поиски вдохновения – сплошь яркие и страстные личности. «Эдна и Харви» – игра не о них. И даже не о жалких и безвольных «кроликах» (извини, Харви) Кена Кизи, поработанных старшей сестрой, но в глубине души мечтающих о свободе. Персонажи «Эдны и Харви» никогда не знали значения этого слова. А если и знали в детстве, то потом вычеркнули из памяти как ненужный мусор. Итак, это история о посредственности во всех ее проявлениях.

«Эдна – не посредственность!» Это говорит Харви, игрушечный кролик, с которым главная героиня никогда не расстанется и который всегда готов дать ей полезный совет или даже, как в данном случае, вступить за честь своей хозяйки. Что ж, ты, как обычно, прав, Харви. У Эдны есть воля. И это кардинальным образом отличает ее от всех остальных пациентов клиники доктора Марселла.

Чего же она хочет? Во-первых, выбрать из сумасшедшего дома – поскольку чувст-

вует себя совершенно нормальной, и ее душа, запертая в войлочных стенах камеры для буйных, неудержимо рвется на свободу. Во-вторых, найти доказательства невинности своего отца – несмотря на провалы в памяти, героиня уверена, что ее любимый папа, в одиночку воспитывавший дочь, никак не мог убить маленького мальчика.

Средства для побега ограничиваются инвентарем на тридцать предметов и четырьмя функциями: «посмотреть», «взять», «говорить», «использовать». В особо трудных случаях, когда Эдне требуется применить полезный навык (вроде подделки почерка), которым она владела в прошлом, ей на помощь приходит Харви. Вместе они отправляются в детство Эдны и раскрашивают белые пятна в ее памяти в яркие цвета. В прошлом игрушечный кролик, определяющий себя как проекцию подсознания хозяйки, обретает индивидуальность и обзаводится собственным инвентарем. Только собирает он туда не предметы в обычном понимании, а темы для разговора с Эдной. Сама же героиня исполняет скорее пассивную роль: слушаясь указаний Харви, она постепенно восстанавливает последовательность событий того дня, в который они перенеслись. Чертовски увлекательный и необычный процесс. Жаль лишь, что особо трудные случаи встречаются всего трижды за игру.



ДОСТОИНСТВА Удачный сюжет со сложной проблематикой, преподнесенный в совершенно неожиданной форме. Эпизоды-воспоминания с весьма необычной игровой механикой воссоздают такую знакомую атмосферу детства.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие мультипликационных роликов, неряшливые анимации персонажей, слабое звуковое наполнение. Финальная часть игры не переведена на русский язык.

РЕЗЮМЕ «Эдна и Харви» – это непростая философская притча в духе Ларса фон Триера, поданная в форме классического двухмерного квеста, приправленная некоторыми оригинальными элементами игровой механики, специфическим юмором и тщательно подобранной музыкой. Чтобы оценить эту игру по достоинству, незачем отключать мозг, как того требует неудачно адаптированное название. Наоборот: думайте, наблюдайте, анализируйте, и тогда выбор, который придется совершить героине, станет и вашим выбором.

У Харви найдется пара острых словечек для каждого предмета в инвентаре.



Итак, в остальное время нам придется подчиняться законам классического квеста: «охота на точки», разветвленные диалоги, комбинирование предметов. Создатели «Эдны и Харви» никогда и не скрывали, что ориентируются на пантеон жанра: Monkey Island, Space Quest, Leisure Suit Larry...

Если судить исключительно по описанию на коробке («сумасшедшие диалоги», «неординарный юмор», «взрыв мозга», наконец), то ближайшим родственником «Эдны и Харви» можно назвать Woodruff and the Schnibble of Azimuth, которую многие склонны считать четвертой частью «Гоблинов». Однако между этими двумя безумиями на самом деле лежит целая пропасть. Столь же широкая, как та, что разделяет фильмы «Челюсти» и «Открытое море». Герои «Вудруфа» и «Челюстей» – выдуманные существа, живущие в выдуманных мирах с выдуманными законами. Герои «Эдны и Харви», при всей своей карикатурности, как и герои «Открытого моря», – это мы с вами.

ВОЗМОЖНО ЛИ ПРЕДАТЬ ПУСТЬ И ПРИДУМАННОГО, НО САМОГО БЛИЗКОГО И ВЕРНОГО ДРУГА? И РАДИ ЧЕГО ЭТО СТОИТ ДЕЛАТЬ?

«Эдна – не посредственность!» Поражусь твоему интеллекту, Харви. Ты опередил меня на целых два шага. Подожди немного, я еще даже не рассказал об обитателях заведения доктора Марселла.

«К чему о них говорить? Они психи!» Что ж, это верно. Яппи Япсен постоянно прикладывает к уху оторванную от аппарата телефонную трубку, поскольку смертельно боится пропустить звонок от своего брокера. Профессор палеонтологии Нокс ищет окаменелости за креслом в своей палате, резонно аргументируя это тем, что они не могут лежать посреди комнаты – их бы тогда сразу заметили. Король Адриан, обладая способностью предсказывать будущее, использует ее исключительно в настольных играх. Это серые, жалкие маленькие люди, живущие своими придуман-

ными проблемами, предпочитающие свободе, которую предлагает им Эдна, «день пожеланий» в столовой. Даже маньяк-убийца лишен дьявольской одержимости, которую так часто приписывают подобным персонажам в художественных произведениях. Совершив преступление, он начинает рефлексировать не хуже Раскольникова и в результате решает вернуться в больницу. Персонал клиники под стать пациентам. Да что там персонал! Маленький мальчик, убитый, по версии следствия, отцом Эдны, в воспоминаниях оказывается по-настоящему мерзким типом. И даже сам образ идеального отца в конце истории обрывает изрядным количеством реалистичных, неприглядных подробностей. Ян Мюллер-Михаэлис уверенными мазками рисует мир без добра и зла, мир беспросто унылый

Внизу: Это эпизод-воспоминание об уроке господина Мантелла. За окном прекрасный мир, где на каждом шагу тебя ожидают приключения, а ты вынужден сидеть за партой и чертить какие-то глупые, никому не нужные символы. Помните первую серию старого аниме-сериала «Приключения Тома Сойера»? Если не помните или не видели, то обязательно найдите и посмотрите. Вот это оно! Словами передавать эту магию я принципиально отказываюсь.



Через несколько секунд начнется обеденная битва. Жаль только, что красивым анимационным роликом в духе The Curse of Monkey Island или King Quest VII нам насладиться не доведется. Ролики в бюджет «Эдны и Харви», судя по всему, не вписались, а потому героиня битву так и не увидит.



На входе в подушечную крепость короля Адриана стоит местный секс-символ Дрогельбехер. Как Тимми из «Южного парка», он умеет произносить только собственное имя. Но зато как умеет! На Эдну и Петру, а кроме них в игре нет больше женских персонажей, это действует безотказно.



СЕКРЕТ!

Чтобы увидеть названия всех активных предметов на локации, нажмите «пробел». Волшебную клавишу я обнаружил только в середине игры и сразу почувствовал разницу. Так что совету: пользуйтесь – сэкономите уйму нервов.

и скучный, мир торжествующей заурядности... И беспощадно утверждает, что наш мир является таким же... Скажу больше: в Питере, молодом человеке, страдающем маниакально-депрессивным психозом и все время сидящем в полутемном баре, я узнал самого себя несколько лет назад. Надеюсь, я изменился.

«Эдна – не посредственность!» Вот теперь, Харви, ты вовремя. Я уж писал об этом в начале статьи и повторю сейчас: у Эдны есть воля. Если продолжить образный ряд, то Эдна – это надежда нашего мира, тот всплеск, который должен взволновать мутное болото серости и убогости. Но вот в чем проблема: главный источник всей ее жизненной энергии, кролик Харви, одновременно является ее слабым местом. Без него Эдна станет такой же несчастной, как и все остальные. С ним же она никогда не избавится от безумия. Возможно ли предать пусть и придуманного, но самого близкого и верного друга? И ради чего это стоит сделать? В «Дорогой Венди» Томаса Винтерберга эта дилемма решилась в пользу безумия. В «Играх разума» победило рациональное мышление. Что произойдет в «Эдне и Харви», решать вам, и за возможность выбора хочется сказать режиссеру отдельное спасибо.

Трудно после разговора о высоких материях возвращаться к вещам приземленным, но необходимо. Художественный стиль, атмос-

фера – тут придаться не к чему. Эпизод-воспоминание об уроке господина Мантелла, вообще, на мой взгляд, настоящий шедевр. Не смотрите на скриншоты. Чтобы это почувствовать, там нужно оказаться самому... Да, к стилистике претензий нет никаких. Есть претензии к анимации героев. Уж слишком неряшливо они смотрятся в игре. Эдна, не смущаясь парадоксов трехмерного пространства, полами смиренной рубашки то и дело задевает предметы, находящиеся дальше по перспективе. Походка всех второстепенных персонажей совершенно одинакова (будь то мускулистый Халгор, худосочный Шизель или солидный господин Мантелл), при этом анимация проигрывается медленно, и видно, как ноги проскальзывают по поверхности. Те эпизоды, в которых герои взаимодействуют друг с другом, например, когда Эдна убегает от Халгора, выглядят вообще нелепо. Да и красивых мультипликационных роликов ожидать не следует... Не так завещал нам дедушка LucasArts.

Зато музыка в игре подобрана прекрасно. Четырнадцать треков сменяют друг друга в полном соответствии с атмосферой той или иной локации. «Сумасшедшие» мелодии, сопровождающие Эдну в больнице, со временем уступают место, не удивляйтесь, зловещему эмбиенту. И уступают по делу. Надеюсь, я дал не слишком прозрачный намек?

СЕКРЕТ!

«Эдну и Харви» отличает сравнительно высокая интерактивность интерьеров. Растения, окна, стены, раковины – все это можно «уделать» по полной программе: надрезать или поцарапать фигурными ножницами, заплевать из трубочки, заляпать пятнами кетчупа и горчицы, наконец, написать на поверхности имя главной героини (причем на некоторых предметах по-русски, на некоторых – по-немецки).



А вот звуковых эффектов, во-первых, мало, во-вторых, сами по себе они довольно странные. Громкий страшный хруст, раздающийся, когда Эдна грызет ноготь или ест кукурузные хлопья, – лучший тому пример.

Напоследок скажу пару слов о локализации. В целом она выполнена на очень достойном уровне. Из мелких недостатков можно отметить лишь озвученного двумя разными актерами Шизеля и чудовищный перевод названий нот, соответствующих клавишам органа. Тем не менее, хочу выразить свое возмущение по поводу двух важных, с моей точки зрения, вещей. Во-первых, название. Я понимаю, что breakout* в переводе на русский звучит не слишком выразительно, но «взрыв мозга» никоим образом не соответствует содержанию игры. «Вудруфу», может быть, и пошел бы такой подзаголовок, но «Эдне и Харви» – никогда. Во-вторых, настоящим плевок в душу оказался оставшийся непереуверенным текст финала игры, в котором речь идет о последствиях выбора Эдны. Нет, пережить я это, конечно, смог, но осадок все равно остался.

Великодушно закроем глаза на эти мелочи и подведем итог: «Эдна и Харви» – великолепный авторский проект в классическом «лукасартсовском» стиле. И просто лучшая, на мой взгляд, приключенческая игра 2008 года. **СИ**

*Слово breakout обозначает явления, объединяемые идеей «выхода за пределы ограниченного пространства, либо преодоления сдерживающих факторов». Побег из тюрьмы с убийством кучи охранников – это breakout. Оригинальное немецкое название игры Edna Bricht Aus можно перевести как «Эдна вырывается на свободу».

подробности на www.gamersparty.ru

КЛУБНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ НОВЫЙ СЕЗОН

Игровая зона
с новейшими играми

**Блиц-интервью
и автограф-сессии**
с ведущими разработчиками



ТОК-ШОУ
с презентациями
громких хитов

**ВЫСТУПЛЕНИЯ
модных диджеев**

...и многое
другое!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Saga of Ryzom
World of Warcraft
EverQuest 2

8.0



ТЕКСТ

Аркадий
Михрюткин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, MMO, fantasy

Зарубежный издатель:

Frogster/Mindscape/
Acclaim

Российский издатель:

«Руссобит-М»/GFI

Разработчик:

Spellborn International

Системные требования:

CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM

Количество игроков:

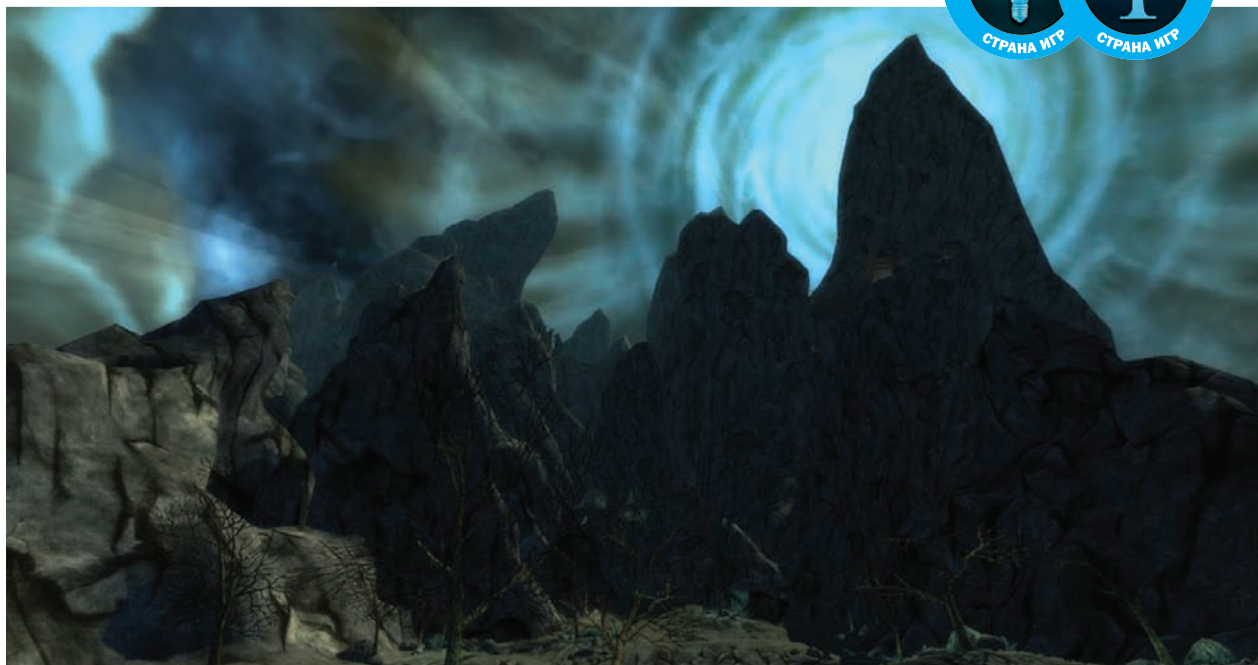
тысячи

Онлайн:

www.tcos.com

Страна происхождения:

Германия



» The Chronicles of Spellborn

В последние годы жанр MMORPG переживает кризис похлеще, чем всемирный экономический. Игры появляются двух типов: клоны WoW и клоны Lineage 2. Мало кто решается реализовать новые идеи, отойти от принятых норм – вдруг игроки не поймут и проект провалится? Но творческие люди все еще не опустили руки и изредка радуют нас чем-то необычным. А самой оригинальной MMO прошлого года можно смело назвать The Chronicles of Spellborn, творение маленькой команды немецких разработчиков.

История мира Spellborn началась много веков назад, во времена, когда древняя и чрезвычайно развитая раса Вельгаров поработила всех разумных существ. Большинство смирилось с участью рабов, но нашлись и те, кто осмелился выступить против хозяев. Идти войной на Вельгаров казалось глупостью – те были слишком могущественны, но, как полагали повстанцы, достаточно

разрушить главный источник силы завоевателей – Алтарь Бессмертных, и появится шанс. Знали бы они, к чему это приведет...

Когда алтарь был разбит, хлынувшая из него энергия буквально разорвала мир на части. Те немногие, кому удалось выжить, оказались на каменных островках «шардах», затерянных посреди магического шторма. Со временем люди и даэви построили корабли, способные перемещаться в потоках бурлящей магии, и на-

ладили связь между островами. Возрожденную цивилизацию назвали Анклав, а вся власть перешла к пяти влиятельным домам. У каждого из них свои цели, потому даже через 600 лет после глобального катаклизма и исчезновения Вельгаров в мире далеко не все спокойно.

Какую бы расу вы ни выбрали – человека или даэви – герой стартует на корабле, направляющемся в городок Hawksmouth. За время полета вы освоите управление, выполните не-

Внизу: Городок Hawksmouth – одно из самых оживленных мест в игре. Именно здесь новички начинают свой путь в качестве рекрутов милиции.



Такие вот милые создания обитают в магическом шторме. С одним из них предстоит познакомиться в самом начале.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Уникальный сеттинг, уникальный графический стиль, уникальные боевая система и подход к экипировке, возможность возвести собственную статую... в Spellborn столько новых идей, что пропустить эту игру – преступление для любого поклонника MMORPG.

НЕДОСТАТКИ Несмотря на длительный период тестирования, игра отлажена далеко не идеально и во время путешествий вы не раз встретите неработающие квесты и багнутых монстров. Отсутствие важных элементов тоже не радует. Где аукцион, банк, награды за PvP и высокоуровневый контент? Но главное, где рекламная кампания? Многие о Spellborn вообще не слышали, поэтому сервера пустыют.

РЕЗЮМЕ Очень стильная и оригинальная игра со своей неподражаемой атмосферой, не ставшая популярной из-за халатного отношения издателей. Будем надеяться, что «Руссобит-М» не подведет, и русские геймеры смогут по достоинству оценить этот проект.



Маги в доспехах

Примерно к десятому уровню вы определитесь, какому из Высших домов служить, и вместе с «корочкой» получите доступ к транспортным кораблям. С этого момента начнутся настоящие приключения, ведь осколков мира множество, и далеко не все они изучены Анклавом. Основными шарами, где встречаются поселения людей и дэвы, стали Parliament, Quarterstone, Ringfell, Mount of Heroes и Carnyx. За 25 серебряных монет корабль доставит на любой из этих островов. Как вариант – можно записаться в судовую команду. Тогда перелет будет бесплатным, но придется все время торчать на палубе и отгонять разную нечисть.

В отличие от других ММО, снаряжение в Spellborn не влияет на характеристики и эффективность умений персонажа, так что игроки могут носить те вещи, которые им по вкусу, не волнуясь, что любимый доспех дает меньшую прибавку к ловкости, чем розовая в горошек кираса. Колдунам совсем не обязательно таскать посохи, а воинам – тяжелые щиты. Хотите рунного мага с двухметровым молотом, в рогатом шлеме? В Spellborn и не такое возможно. Неплохой ассортимент вещей дается на выбор при создании персонажа, а самые модные наряды добываются при выполнении квестов и зачистке подземелий. Можно смастерить их и самостоятельно. Многие предметы имеют слоты для Sigils, «печатей». Одни печати повышают урон заклинаний, другие дают пассивные бонусы – каждый может подобрать что-то под свой стиль игры. И если базовые печати продаются в любой лавке, самые ценные падают с боссов, и достать их очень сложно. Комбинируя печати, можно создавать уникальные вещи и даже называть их своим именем. Как знать, может, однажды вы встретите в Spellborn королевский меч Аркадия Михрюткина!

Барабан умений

Боевая система – главный козырь игры. Разработчики MMO редко предлагают что-то отличное от банальной автоатаки с кланцем хоткеев, – а вот придуманное авторами Spellborn нам

сколько поручений членов команды и отразите нападение монстров, живущих в шторме. Когда судно причалит к острову Parliament, персонаж уже достигнет третьего уровня.

Что Spellborn – не очередной бесплатный клон, заметно сразу. У игры есть свой неповторимый стиль: изогнутые домики с маленькими горящими окошками, каменный купол вместо небосвода с пробивающимися солнечными лучами, причудливая конституция тел и тщательно продуманный дизайн локаций... Декорации радуют глаз, а гениальная музыка подчеркивает атмосферу живого мира.

После высадки герою придется позаботиться о регистрации (прямо как в Москве), и лучший способ ее получить – записаться в местную милицию. Едва герой станет рекрутом, на него тут же свалится уйма заданий. Кабаны рядом с фермой совсем озверели и нападают на людей, у верфи замечены подозритель-

ные лица, а у сына владельца лесопилки украли любимую игрушку, и чтобы ее найти, придется расшифровать странную записку. Квесты не делают скидок для казуалов. Если в WoW они ведут к цели чуть ли не за ручку, здесь нужно внимательно читать описание и следовать подсказкам. Хотя стоит отдать должное сценаристам, делать это нескучно – у NPC собственный характер, и в текстах полно шуток. Например, в одном из Высших домов можно встретить мужичка по имени Arnold Shardzenegger.

Девиз игры «Что спрятано, то нужно найти» точно передает ее суть. Мир Spellborn полон тайн и интересных историй, но чтобы их отыскать, придется заглянуть в самые отдаленные уголки шардов. Позже, познакомившись с Оракулом, вы можете отправиться в прошлое, чтобы поучаствовать в исторических событиях. Но в одиночку, без хорошей группы, это билет в один конец.

Вверху: При создании персонажа можно не только выбрать ему внешность, расу и класс, но и подобрать экипировку с оружием.

Внизу: Каждый из Высших домов имеет свой дворец, где NPC активно заманивают гостей на свою сторону.

Каждый раз, когда игрок использует в бою умение, барабан прокручивается на одну линейку вниз и открывает доступ к пяти новым способностям.



Скоро разработчики обещают добавить награды за PvP и ввести рейтинговые бои «2 на 2» и «3 на 3» на аренах. Может, тогда PvP-зоны станут популярнее.



еще видеть не доводилось. Основа сражений — «дек», барабан, который прокручивается в бою, открывая доступ к новым способностям. Игроки заранее могут вставить в него нужные заклинания в определенном порядке. И так как на максимальном уровне каждому классу доступны десятки умений, не все они поместятся в слоты, и в поисках оптимальных шаблонов можно провести немало времени. Что вставить — усиление или огненную стрелу, как разложить скиллы, чтобы проводить серии атак? Конечно, есть соблазн понапытаться самых мощных атакующих заклинаний, но чем тогда снимать ослабляющие эффекты, да и защита окажется на нуле.

Переключаться между шаблонами можно в любой момент вне боя, так что игроки в состоянии создать несколько вариантов деков: для PvP, для PvE, для убийства противников определенного вида. Эксперименты с наборами умений увлекают, но проверять, что вышло, на практике — еще интереснее. Необходимость целиться вручную открывает простор для множества маневров. Можно уклониться от удара, отпрыгнуть и тут же контратаковать, использовать стрейфы и прыжки, чтобы запутать противника. Боевая система Spellborn — это Counter-Strike в мире фэнтези, но намного сложнее и динамичнее.

Если некоторые умения кажутся особенно полезными, их можно улучшить с помощью

специальных печатей, которые вставляются не в одежду, а в ячейки навыков. Таким образом снижается время перезарядки заклинаний, повышается их длительность и урон. В общем, игра позволяет создать по-настоящему уникального персонажа, и вы вряд ли встретите двух бойцов с одинаковым набором способностей.

Ни шагу без PeP

Конечно, во всей красе боевая система раскрывается в PvP-баталиях. Личные способности игрока оказывают колоссальное влияние на исход боя — ветеран может запросто прикончить нуба на двадцать уровней выше себя. На одном из шардов стоит арена, там, по замыслу авторов, должны проходить гладиаторские поединки. Но она все время пустует. Где-то есть PvP-зоны, созданные для масштабных сражений за ресурсы. Но туда лишь изредка заглядывают случайные прохожие и, едва завидев других игроков, пускаются наутек. Да и зачем нападать, если за победу не дают наград, зато можно легко потерять PeP-ранг?

Вначале каждый персонаж стартует с нулевым рангом PeP (Personal Experience Points), но чем активнее он истребляет монстров, тем быстрее повышает его. Новые ранги на 10% увеличивают скорость бега, наносимый урон и сопротивление к атакам, но чем дальше, тем прокачивать их сложнее. Ускорение бега здесь

Классы

Выбирая вначале игровой класс, нужно учитывать, что на 50 уровне становятся доступными навыки любой другой школы. Тем не менее, на первых порах разница между тремя архетипами весьма существенная.

Разбойники наносят больше урона, атакуя с флангов и из-за спины. Это единственные бойцы, способные ослеплять противников и не давать им стрелять. Также разбойники могут ускорять свои атаки, ослаблять цели и метко и сильно бить из лука. Успешная работа их умений зависит от параметра «концентрация». Архетип включает три класса: Death Hand (специализируется на атаках, наносящих урон в течение некоторого времени, и ослаблениях), Trickster (использует в бою механизмы) и Skinshifter (оборотень).

Воины также предпочитают ближний бой, их удары могут игнорировать защиту. Снижая скорость цели и увеличивая свою, воины способны долго удерживать врагов рядом с собой. А в бою против разбойников полезной будет способность обезоруживать. Воинам доступны профессии Wrathguard (специалист по бою с несколькими противниками), Adept (может оглушать и ослаблять цели) и Blood Warrior (создает духовную связь с другим игроком, усиливая его и принимая на себя часть урона).

Маги в Spellborn далеко не хрупкие создания и могут не только разить врага издалека, но также лечиться и врачевать членов группы. Многие способности магов имеют отрицательные эффекты, так что нужно использовать их с умом. В отличие от двух других архетипов, маги предпочитают убивать на расстоянии. Выбор здесь таков: Ancestral Mage (активно использует в бою питомцев), Rune Mage (лучший класс с чарами, действующими «по площадям», способный долго сохранять на себе полезные заклинания), Void Seer (анти-кастер, умеющий оглушать цели и снижать эффективность лечения).

весьма полезно, ведь ездовых животных в Spellborn пока нет, а бегать по огромному миру на своих двоих утомительно.

Так как смерть персонажа снижает ранг на единицу, погибать очень неприятно. Особенно обидно, когда теряешь PeP не по своей вине, а из-за багов. В иных местах, например, можно провалиться и разбиться насмерть. Но чаще герои гибнут из-за фантастически быстрого возрождения монстров. Едва вы убьете второго противника, возвращается первый и начинает долбить в спину. В случае с чудовищами, нападающими стаей, бои вообще превращаются в кровавую мясорубку без малейшей передышки.

Релиз игры прошел незаметно. Коробок нет даже в крупных магазинах Европы, зарегистрировать аккаунт разрешено только французам и немцам, да и рекламы практически нигде нет. А жаль, ведь The Chronicles of Spellborn — одна из самых необычных игр жанра за последние пару лет и заслуживает внимания. Может, в России ей наконец-то повезет? **СИ**

Внизу: Из-за быстрого возрождения одолеть в одиночку лагерь разбойников непросто. Тем более противники имеют привычку звать на помощь.



Магический шторм появился в результате величайшего катаклизма, вызванного разрушением Алтаря Бессмертных. Даже на крупных кораблях путешествовать по нему опасно.



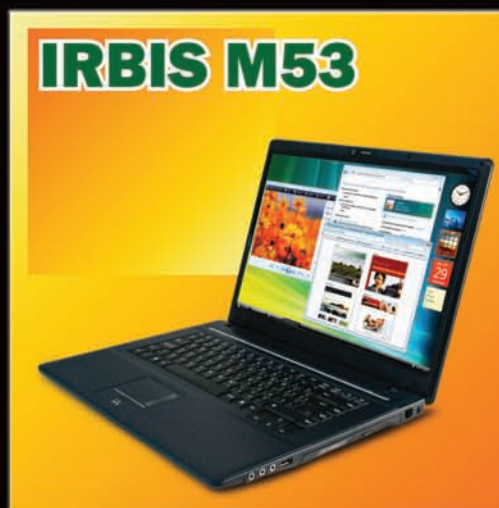
К-Системс рекомендует подлинную
ОС Windows Vista® Home Premium

Microsoft®
GOLD CERTIFIED

Partner



Ваши окна в успешный мир!



в лучших магазинах электроники

**ЦЕНТР РАСПРОДАЖ
КОМПЬЮТЕРОВ**

М Савеловская
ул. Башиловская, д. 1
тел.: (495) 721-38-54

www.irbisMobile.ru

www.irbisPC.ru

тел./факс: +7 (495) 411-88-35



© Владелец товарного знака Windows Vista и логотипа Microsoft, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцем авторских прав на их дизайн является корпорация Microsoft.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Discworld Noir
King's Quest VII
Loom

8.0



Разработанный Страшиллой в «Чудесной стране Оз» летучий гибрид диавола и оленя пошел в серию и заменяет стране общественный транспорт. А это официальный изготовитель диван-олений с лицензией.



На переднем плане ослепшила. Работает на местную Ксюшу Собчак. Пропускает лишь гонимых с правильно составленным букетом.



Emerald City Confidential

Есть в искусстве понятие «малых форм». Вот, скажем, бонсай: дерево в цветочном горшке. Камерные мелодии, которые играют камерные оркестры. Лаковые миниатюры на шкатулках и брошах.



ТЕКСТ
Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure, third-person
Зарубежный издатель:
PlayFirst
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Wadjet Eye
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 256 RAM,
32 VRAM
Онлайн:
www.wadjeteyegames.com/PF.htm
Страна происхождения:
США

Слева: Бывший правитель номов, а ныне политический беженец и хозяин бара Раггедо заколдован так, что ни одно заклинание в голове у него не задерживается. В отличие от Раггедо, Петра способна наколдовать все, что отображается в правой половине ее инвентаря. Впрочем, на этом скриншоте там пока пусто.

Чем игры не род искусства? Во всяком случае, малые формы тут тоже бывают. До недавнего времени, правда, короткие игры строго подразделялись на два жанра: незамутненная казуальщина («собери три в кучку», «найди фигу на картинке») и не-игры, вроде проектов Tale of Tales. Но переломный момент все-таки наступил, когда Дэйв Гилберт (автор нуарных малоформатных историй о призраках семейства Блэкуэлл) и PlayFirst заключили плодотворный союз: Дэйв делает одну из своих игр в фирменном стиле по стандартам крупного казуального портала, а тот ее издает. И понеслось...

В зеленом-зеленом городе...

Emerald City – это, если кто не знал, Изумрудный город. Тот самый, в который давным-давно пришли Элли, Тотошка, Страшила и все остальные. С поправкой на то, что с творчеством тов. Волкова за пределами нашей Родины мало кто знаком. Тамашные дети изучают историю по произведениям Фрэнка Баума, автора оригинальной версии про девочку Дороти и ее друзей, поэтому никаких Элли. Но у книги, знать, такая судьба. Кто бы ни взялся за ее адаптацию, получается не похоже на первоисточник. Вот и у Дэйва вышло что-то свое. Больше всего это напоминает историю Изумрудного города, если бы ее взялся пересказывать не Волков, а... Макс Фрай. Возможно, лучше бы Дэйву было игровизировать приключения жителей Эхо – но, видимо, этот сказочный населенный пункт все еще мало кому известен за пределами нашей страны. Хотя все кругом вопиюще зеленое и по дизайну похоже на перекрашенный Нью-Йорк, однако дворцовые интриги, стычки волшебников и запрет на все виды магии какой-то там ступени, творимой без лицензии, словно сошли с разноцветных мостовых совсем иного города.

А был ли мальчик?

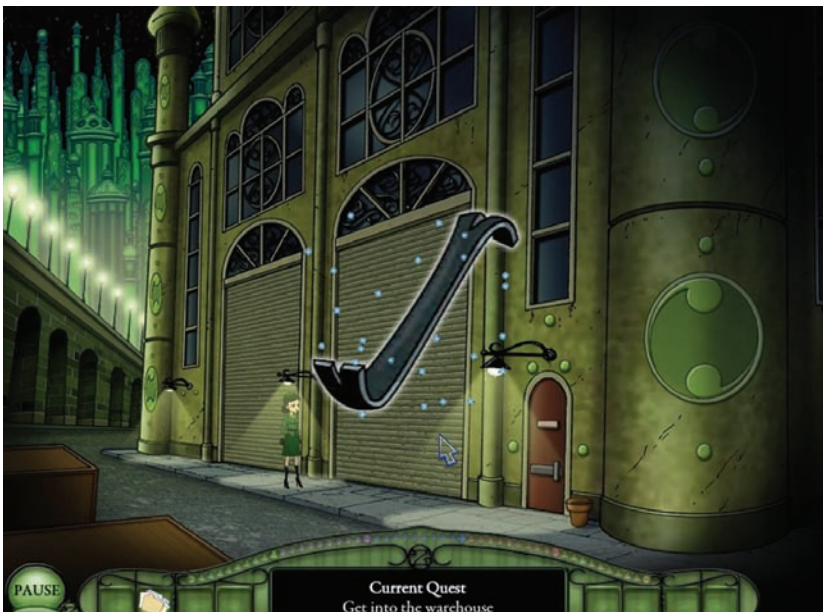
В книгах Баума не было ни Урфина Джюса, ни Марранов, ни семи подземных королей. А был мальчик Тип, на поверку оказавшийся заколдованной принцессой Озмой (первый случай появления трансгендерных в детской литературе?). Вот эта-то самая Озма, по версии Дэйва Гилберта, и правит страной Оз к моменту начала игры. Только вот на радужные сказки Баума быт «озматов» не похож совершенно. За несколько десятилетий до описываемых событий, во время нападения на Оз чудовищных «Фанфазмов» (лю-

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сюжет, музыка, диалоги, голоса актеров, сказочная атмосфера, манера исполнения в духе легендарной серии King's Quest.

НЕДОСТАТКИ Неровная графика, дерганая анимация, исключительная условная связь со сказками Баума.

РЕЗЮМЕ очередной традиционно удачный детектив-нуар от Дейва Гилберта с волшебством и мистикой. Затрагивает важные философские вопросы о долге перед страной и родственными чувствах, имеет несомненную педагогическую ценность, помимо литературной и эстетической. Благодаря тому, что готовился для выпуска на портале казуальных игр, перенял часть традиций игр подобного рода. Избавляет человека от необходимости постоянно сохраняться, содержит сложную систему подсказок. Умереть или пойти неправильным путем невозможно.



дей со звериными головами), в королевстве случилось нечто таинственное и неприятное. Фанфазмы исчезли так же внезапно, как появились, а всех жителей словно подменили. Трусливый Лев пошел в продажные адвокаты, Железный Дровосек превратился в смазкозависимого алкоголика. Страшила словно подался в ученики к тибетским монахам и проповедует недеяние, вкладывая высвобождающиеся умственные способности в разговоры о философском смысле жизни. Только вот главную героиню по имени Петра все это занимает в последнюю очередь. Петра – единственный частный детектив Изумрудного города, и, несмотря на то что внешне ее деятельность направлена на изобличение темных делишек Трусливого Льва, в глубине души больше всего на свете она жаждет пролить свет на судьбу брата, пропавшего в возрасте пяти лет как раз во время таинственного нападения Фанфазмов.

Пока же никаких следов братишки не видно, Петра подражается найти для Дороти пропавшего жениха. В лучших традициях детективов-нуар и волшебных историй, с маленькой неприятности начнутся большие проблемы и в конце концов страну Оз ждет очередное крупное магическое потрясение. Но закончится все, разумеется, хорошо, иначе какая же это была бы казуальная игра?

Стандарты качества

Emerald City Confidential – удивительный пример удачного симбиоза массовых и нишевых игр. По сути это – рисованный квест в лучших традициях сериала King's Quest (прошу прощения за тавтологию), привитый на крепкий побег казуальных стандартов. Игра заточена под людей, видящих компьютер второй раз в жизни. Прогресс запоминается автоматически. Нет неверных действий и возможности умереть. Прохождение встроено в дневник Петры в форме четырехступенчатых подсказок, посвященных каждой возникающей проблеме. За преодоление сюжетных трудностей

награждают бонусами в виде драгоценных камней, а за внимательность к деталям – скетчами персонажей.

Вместе с тем, это классический «проект для фанатов давно мертвого жанра» с пиксель-хантигом и долгими разговорами. Прекрасно, что две ипостаси одной игры гармонично сочетаются. Но нельзя сказать при этом, что у истории Петры нет недостатков. Есть. Например, графика. Она заслуживает не только эпитета «устаревшая», но и приго-

All's Well That Blackwell

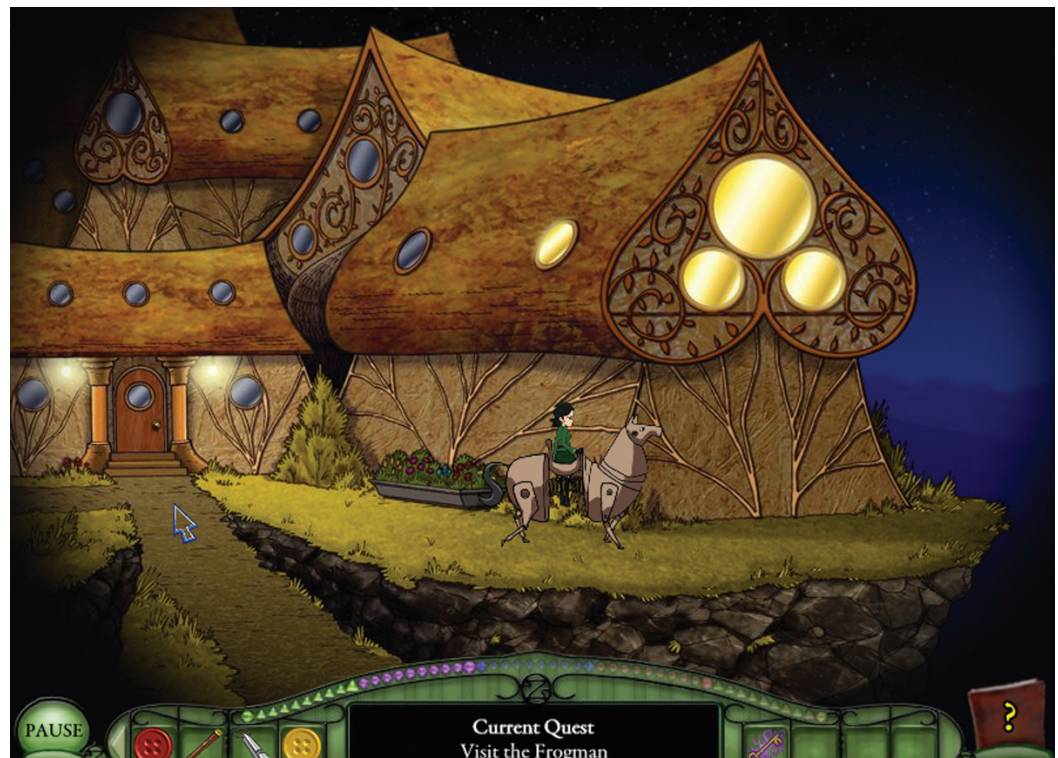
Дейв Гилберт известен любителям ретроигр и детективных историй по серии приключений женщин-медиумов семейства Блэкуэлл. Дамы обречены провозить в загробный мир заблудшие души, не способные оставить земные проблемы и обрести покой. Героиням приходится вместо мирных обыденных профессий осваивать ремесло «потустороннего детектива», отыскивая и отправляя в добрый путь несчастных покойников. В этом девушкам на протяжении поколений помогает харизматичный призрак Джоуи Маллоне, самый необычный наследный раритет в мире. Две игры характерного ретро-дизайна в крупных пикселях уже увидели свет, третья вот-вот выйдет (на сайте www.wadjeteyegames.com можно скачать демку). А еще Дейв сочинил историю The Shivah про раввина из Нью-Йорка. Тоже детективную. Детективы со сверхъестественными элементами про крупные мегаполисы – специализация Гилберта.

Слева: Когда Петра подбирает предмет, нам его на всякий случай показывают крупным планом.

вора «полупрофессиональная». В буквальном смысле. Как будто половину ракурсов нарисовал профессионал-комиксист, а вторую – его начинающий подмастерье.

Впрочем, это единственная крупная претензия к качеству. Остальные могут возникнуть у тех, кто не до конца приспособлен к казуальным аспектам геймплея (ну нельзя загрузить никакого сейва «с другого места!») или его хардкорным составляющим (берите все, что плохо лежит, даже ненужное!). Озвучена игра замечательно, немногочисленные актеры удачно изменяют голоса, принаравливаясь к характерам персонажей. И музыка, хоть ее и немного, отличная и не раздражает. Поклонникам жанра необыкновенно повезло. **СИ**

Внизу: Такое большое окно справа нарисовано неспроста. Нам в него придется подглядывать. Как? Конечно, с помощью магии!



БОЛЬШЕ ВСЕГО ЭТО НАПОМИНАЕТ ИСТОРИЮ ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА, ЕСЛИ БЫ ЕЕ ВЗЯЛСЯ ПЕРЕСКАЗЫВАТЬ НЕ ВОЛКОВ, А МАКС ФРАЙ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Штырлиц: Операция «Бюст»
- 2 The Secrets of da Vinci: The Forbidden Manuscript
- 3 Дилемма

6.5



ТЕКСТ

Марина Петрашко



Среднего по здешним меркам объема фраза. Не будем утомлять читателя содержательной подписью, можете, если хотите, разобрать, что там вещает Майер.



Судьба человека

По версии разработчиков, Герхард Майер, известный в СССР как Михаил Иванов, счастливо избежал агонии последних дней войны. Он вышел в отставку и дожил до глубоких седин, умерев в 80-е в казахской глуши. Но каким образом ему повезло избежать разоблачения, мы с вами не узнаем – по крайней мере, не в этой серии. Немного света на роль личности Маера в истории может пролить следующий эпизод, «Операция «Бункер»». События развернутся за считанные дни до капитуляции Германии в 45-м. Но неужели разработчики на этом успокоятся, ведь самое интересное, пожалуй, во всей истории Майера-Иванова другое. Как человек, которому создатели приписали вполне демократические взгляды, будет чувствовать себя на своей по-прежнему весьма тоталитарной Родине? Каково ему будет сменить свой образ жизни крайнего индивидуалиста на активное участие в построении коллективистского будущего? Пожалуй, продолжения вроде «Операция «Коммуналка» и «Операция «Пятилетка»» поинтересней были бы!

Архивы НКВД: охота на фюрера. Операция «Валькирия»

От некоторых игр остается такое ощущение – словно в королевстве фей побывал. Причины могут быть совершенно разные, и дело необязательно в том, что нам рассказывают фантастическую историю. Иногда вопреки всем стараниям разработчиков их «правда» выглядит волшебней любой сказки.

Разбираясь в игре с трехступенчатым, по-средневековому обстоятельным названием, постоянно чувствуешь себя ребенком, заблудившимся в заколдованном лесу. Все время сплошные неожиданности. Их причудливое появление и странные сочетания рожают, кажется, повествование в повествовании, странную, гротескную историю о людях с парезами* конечностей, пытающихся придерживаться устоявшихся норм поведения, в то время как невидимые феи бросают их из одного абсурдного положения в другое. То на глазу у главного героя вдруг ни с того ни с сего черная повязка возникнет и так же необъяснимо пропадет. То из карманов что-нибудь исчезнет. Может быть, вернется в то место, откуда герой эту штуку утащил, а может и нет. То вообще какой-нибудь предмет интерьера растворится в тумане. А ведь, казалось бы, всюду война, Вторая мировая – тут уж не до фокусов. Да и события, происходящие вокруг, слег-

ка альтернативные (кто их теперь там разберет, за давностью лет и секретностью!), но возвращенные на натуральном историческом субстрате. А на нем – явный отпечаток тяжелой пяты норманна, то есть, простите, разработчиков усилий. Демиирги старались, выпиливали: буквально каждый предмет и документ сопровождается подробной исторической справкой. Которую сладчайшим и вкрадчивым голосом нам читает герр Майер, штандартенфюрер СС, по совместительству советский разведчик и главный герой. Если слушать его до конца, то придется потратить на прохождение не один день, а ведь будь игра более стабильна и менее многословна, ее впору было бы рецензировать где-нибудь в разделе скачиваемого контента, так она коротка. Всего лишь два малюсеньких эпизода из жизни шпиона. Только порою за пространными описаниями и нелинейностью (она тут есть) роль Майера в истории «как будто не видна». Вступительный ролик вообще способен повергнуть игрока в шок: герой просыпается дома после веселого вечера с ожидаемой головной болью и с неожиданным приказом из Москвы: убить Гитлера. И куда бежать? Мы-то ничего не знаем о Майере, его образе жизни и тем более, о том, как убивать фюреров. А ведь у шпионов наверняка есть секретная инструкция на этот счет! Их же обучали шпионскому делу, в конце концов. Преподавали, как минимум, технику вербовки и организации разведывательной сети. Кто бы конспектами поделился?

Майер, как настоящий шпион, секретов не выдает. Геймеру придется действовать, полагаясь на знание законов жанра.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure, third-person
Зарубежный издатель:
«Акелла»
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
SPLine
Системные требования:
CPU 1.0 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
astrokeoffate.akella.com
Страна происхождения:
Россия

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Много-много свастик, красных полотниц с орлом, крепких суровых мужчин в коже и криков «Хайль Гитлер». Но это на любителя.

НЕДОСТАТКИ Невообразимое количество ошибок, недоделки, конфликт между формой и содержанием, бесконечные тексты.

РЕЗЮМЕ Делали «историческую реконструкцию», а сделали не то постмодернистский фарс, не то фантазию в стиле бара «Голубая устрица». Очень много слов, очень большое желание отъесть хоть один лавровый листочек от венка славы «Семнадцать мгновений весны», при этом налицо конфликт формы изложения, позаимствованной из фильма, и геймплея типа «русский квест». О причинах разлада можно было бы сказать более точно, если бы постоянные ошибки не выносили повествование и мозги играющего. Спасибо и на том, что падений на Рабочий стол замечено не было.

Шаг вперед в отображении реалистичности быта в компьютерных играх: появление санузла. Но где унитаз?



Перед употреблением «Валькирии» протестируйте себя на способность переварить продукты категории «русский квест раздолбайский». Ибо, при всей внешней серьезности, Майер если не прямой потомок Штырлица, то любимый племянник. Накачать алкоголя дешевым пойлом, предварительно налив его в бутылку из-под дорогого напитка, — вам это знакомо? Собрать по закоулкам жилища запряженные как можно дальше фрагменты важного документа, заботливо разобранного на части... И это тоже проходили? А что вы скажете, когда сюжет велит повторить поиски? Манера действия Майера не только напоминает бесчисленные орды Петек с Анками, братьев Пилотов и все то, что успел породить в жанре отечественный игропром за последние 10 лет (кроме «Полной трубы», пожалуй), но и идет вразрез со всеми популярными фильмами про шпионов, из которых

обыватель мог бы почерпнуть представление о способе их работы. Вернее, даже так. Игра очень старается походить на «Семнадцать мгновений весны» (есть даже черно-белый режим!), вот только совпадает исключительно манера подачи и внешняя атрибутика, но не содержание. А ведь в них все дело! Можно перевести в монохром долгие выступления тов. Брежнева (второй половины его правления) на пленумах и съездах, но, согласитесь, это не приблизит речи вождя по накалу страстей и содержательности к фабуле фильма. Стоит ли надеяться, что проглотивший аршин герр Майер с замороженной трехмерной маской вместо лица окажется проникновенней все-таки живого, хоть и полупарализованного Генерального секретаря ЦК?

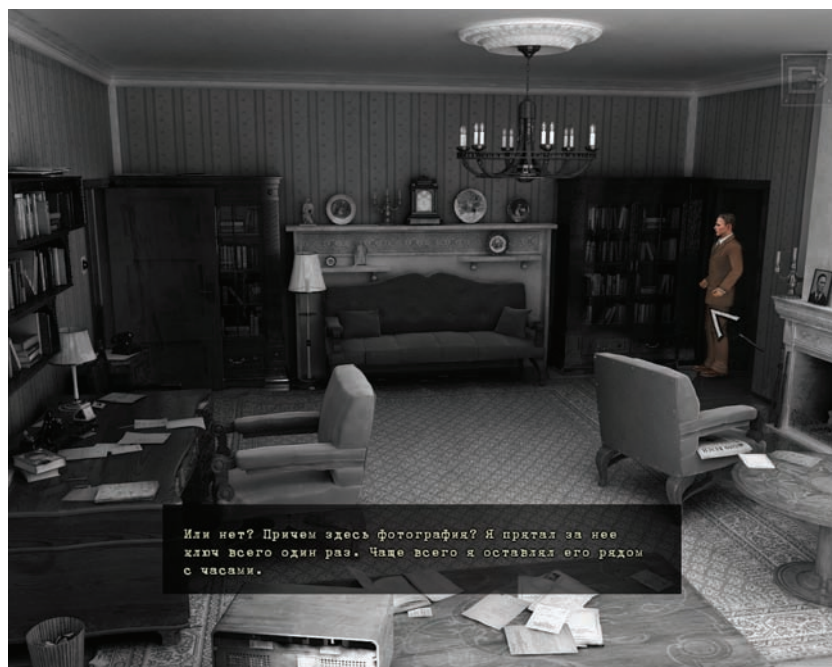
Впрочем, это все гадание на кофейной гуще. «Как бы смотрелась игра, не ощущая себя в ней геймер маленьким ребенком в ко-

Вверху: Стоит сказать, что у них тут в РСХА миленько так, или меня неправильно поймут?

Внизу: Расшифровка секретного послания способом перевернуть даже рудиментарные представления о шифровальном искусстве. Нет, мы не сверяем символы телеграммы с секретным кодом, получая другие символы. Мы собираем слова телеграммы, словно первоклашки, из подсушенных нам жульническим рандомизатором буквочек внизу.

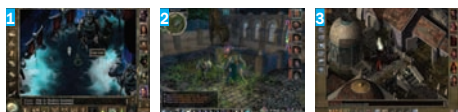
Внизу слева: Ищем важный документ в воспоминаниях. Очень затянуто, игрока наказывают за малейшую ошибку необходимостью начинать с начала.

ролевстве фей! Слишком сложная задача, слишком много неизвестных, слишком силен фактор неожиданности. Работаем с тем, что есть. Есть пока постмодернистское представление, ненароком появившееся из серьезного и упорядоченного, на первый взгляд, рассказа. Есть волшебная сеть ошибок и неожиданных явлений, в которой очень легко запутаться. Есть, наконец, таинственный посетитель форума gameland.ru, менее чем через сутки после официального релиза вывесивший как-бы-независимое объявление о том, что игру одолел и готов помочь всем застрявшим. Очень вовремя, кстати! Разгадать, что же произошло: очередной сбой скриптов или развилка альтернативного прохождения, не всегда сможет даже геймер-профессионал. Вот и вы не ждите от нас слов приговора — опять вещь в себе получилась, пробуйте на свой страх и вкус! **СИ**



ПРИ ВСЕЙ ВНЕШНЕЙ СЕРЬЕЗНОСТИ, МАЙЕР ЕСЛИ НЕ ПРЯМОЙ ПОТОМОК ШТЫРЛИЦА, ТО ЛЮБИМЫЙ ПЛЕМЯННИК.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



Icewind Dale
Neverwinter Nights 2
Baldur's Gate 2:
Shadows of Amn

7.0



ТЕКСТ
Владимир Иванов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

role-playing, PC-style

Зарубежный издатель:

Atari

Российский издатель:

«Акелла»

Разработчик:

Obsidian

Системные требования:

CPU 2.4 ГГц, 512 RAM,

128 VRAM

Количество игроков:

1

Онлайн:

www.atari.com/nwn2/soz

Страна происхождения:

США



Случайные сражения иногда перерастают в настоящие массовые побоища с применением огнеопасной магии и боевых динозавров.



Нет, это не Андердарт, это всего лишь небольшой рынок рабов в ближайшей пещере.



Сейчас мы объясним бандита, что в этой игре грабить караваны можно, но занятие это не поощряется.

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Atari, бесценный издатель игр под брендом Neverwinter Nights, не боится экспериментировать. Если сама Neverwinter Nights 2 была классическим образцом Пафосной RPG Про Спасение Мира, то первое дополнение к ней делало акцент скорее на психологию и мораль, а второе и вовсе оказалось игрой «старой школы», каких уже давно не выпускают. Впрочем, хорошо ли это?

Авторы попытались «вернуться к истокам», и это заметно с первых минут игры. Отныне никаких встреч с заботливо расставленными по ходу повествования спутниками! Всех четверых членов партии мы генерируем вручную (либо выбираем из огромной коллекции готовых приключенцев). Помните, где последний раз встречали такое? В Icewind Dale? В Wizardry?

Storm of Zehir постоянно подтверждает, что недаром претендует на звание «игра старой школы». Многочисленные случайные бои, соблюдение принципа «умер, значит, умер», возможность отправить любого члена партии на пенсию и создать вместо него новичка — во всем заметно желание авторов написать игру «как делали раньше». И, разумеется, никакого модного автолевелинга — зайдя в новую локацию, можно наткнуться на непобедимых монстров на порядок сильнее, чем члены партии, или же на малышей на десяток уровней слабее.

Действие игры вновь разворачивается в мире Forgotten Realms, а значит, есть подарки и для фанатов Забытых Царств. Появилась

возможность играть за классическую расу «вечных злодеев» — змеелюдей Yuan-Ti Pureblood, а также за окультуренных варваров Gray Orc. Добавлен новый базовый класс, фехтовальщик Swashbuckler, и два «престижных» — Hellfire Warlock и Doomguide. Введена интересная схема «наследий» — способностей, усиливающихся с ростом героя в уровнях, а еще представлены групповые умения, для использования которых каждый член партии должен отвечать определенным требованиям. В общем, разработчикам удалось вызвать давно забытое ощущение «так, воину на следующем уровне повышу вот эти навыки, а магу через два уровня добавлю ловкости и поменяю пару заклинаний, тогда вор в партии уже не нужен, возьму вместо него монаха и наконец одолею того дракона!».

Правда, картину несколько портит то, что дракона удастся одолеть и с вором, и без вора, и даже с закрытыми глазами. Уровень сложности в Storm of Zehir плачевно низок, и миллионы (без преувеличения, миллионы) вариантов состава и прокачки партии на практике ни на что не сгодятся, для прохождения игры сойдет практически любой. Не спасает

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Свобода действий, нелинейность, подобие работающей экономики, уникальная возможность стать не только воином, но и бизнесменом.

НЕДОСТАТКИ Примитивный сюжет, однообразные бои, невысокий уровень сложности, разочаровывающе небольшая продолжительность игры.

РЕЗЮМЕ Storm of Zehir – это интересная попытка вернуться на 30 лет назад, к истокам ролевого жанра, каким он был до начала компьютерной эры. К сожалению, получилось неубедительно. То, что в 1970-е было нормой (отсутствие закрученного сюжета, ярких персонажей), сегодня воспринимается как халтура. Игра полна нестандартных идей, но их воплощение заметно хромает. Жаль, могло получиться новое слово в жанре, а вышел лишь занятный эксперимент.

При помощи кнопки «смена ракурса» один и тот же рынок может выглядеть вот так...



даже честная реализация смерти – погибшие партийцы уже не вскакивают после боя как ни в чем не бывало, теперь их надо долго лечить, иначе они умрут окончательно и придется тащить их бранные останки в ближайший храм для оживления.

Storm of Zehir удивляет действующей, хоть и игрушечной, экономикой – по меркам ролевого жанра это не просто редкое, а уникальное явление. Города добывают ресурсы, производят товары и бойко торгуют друг с другом. Герои покоряют средневековый рынок: здесь можно строить свои торговые посты и организовывать службу караванных перевозок, а можно вручную покупать-продавать товары, играя на разнице в ценах. Торговля, впрочем, прибыльнее, чем спекуляция.

Идея создания «живого мира» постоянно прослеживается в игре. Стоит выйти за городские ворота, как обнаруживаешь, что на карте местности повсюду кипит жизнь. Отряды стражи патрулируют дороги и по мере сил уничтожают нечисть, а бандиты, в свою очередь, не прочь напасть на честных путников и разграбить пару караванов (которые герои затем могут восстановить за вознаграждение). Во всякую битву позволено вмешиваться, а любого неприятного столкновения можно избежать как уклонившись от боя, так и применяя навык

дипломатии. Для Storm of Zehir интерактивность – не рекламная уловка, а реальность.

К сожалению, одной интерактивности мало, чтобы заинтересовать игрой надолго. Мог бы помочь сюжет, но, увы, он подкачал. История, начавшаяся с кораблекрушения и загадочных исчезновений, быстро теряет темп и скатывается к набору банальностей. Правда игра достаточно коротка, чтобы не дать соскучиться – со всеми заданиями она проходится часов за двадцать, а если поторопиться, хватит и десяти.

Точнее всего эту вещь характеризуют слова «просто, но симпатично». Движок немолод, но вполне способен выдавать пристойную картинку. Не тянет он драматические сцены кораблекрушений и массовые побоища? Тогда покажем игроку набор иллюстраций «под старину». Минималистический звуковой ряд? И ладно, пустим фоном пафосную фэнтезийную музыку. В итоге получается, как говорится, «бедненько, но чистенько». Видно, что игра бюджетная, но ее бюджетность умело замаскирована и не бросается в глаза.

Увы, в целом Storm of Zehir представляет собой скорее демонстрацию возможностей старенького движка от Bioware, а не самостоятельную игру. Лет двадцать назад «живого мира» за глаза бы хватило для создания хорошей RPG, но сегодня этого недостаточно. **СИ**

Секреты успешной торговли

- При первой же возможности улучшайте все свои караваны. Караван третьего уровня приносит ровно вдвое больше прибыли. А еще ему не страшны нападения бандитов.
- Во всех городах Самараха товары имеют одинаковую стоимость, даже не пытайтесь наладить выгодную куплю-продажу в этом регионе.
- Когда Вариэль предлагает вам непонятные услуги (усиленная пропаганда, улучшенная броня) – соглашайтесь! Каждое такое улучшение повышает ваш общий доход на 10-20%.
- Как только вы создадите торговый пост в новом городе, в Кросс-роад-Кип появляются редкости из этого города. Советуем обратить особое внимание на товары из Лейлона – это верный источник адамантинового оружия.
- Общую стоимость создания нового торгового пути легко рассчитывать. Если за начало работ с вас требуют какую-то сумму, то смело умножайте ее на шесть.

... а может и вот так.



Так теперь выглядит карта местности. Дружественные отряды – зеленые, враждебные – красные. Вопросительный знак над головой показывает, что партия успешно спряталась и враг подозревает неладное, но не может нас найти.



Немного статистики

Умельцы из Obsidian Entertainment щедро снабдили игровой движок новыми возможностями:

- 2 новые расы;
- 3 новых класса;
- 12 монстров;
- более 100 предметов;
- свыше 30 заклинаний;
- более 90 навыков и талантов.

Базовый класс Swashbuckler не особо отличается от уже известного нам Duelist, а вот «престижи» довольно интересны. Doomguide of Kelemvor – боевой клирик, специализирующийся на уничтожении нежити, а Hellfire Warlock повелевает пламенем ада и всеми положенными эффектами, включая устойчивость к огню и вызывание демонов.

Новый паноптикум составляют в основном мертвецы и гоблины разных видов, но в нем встречаются и такие экзотические твари, как механические тараканы. А также динозавры – как известно, игру гигантскими рептилиями не испортишь!

Среди новых талантов выделяются так называемые групповые умения, которые, например, позволяют всей партии передвигаться со скоростью самого быстрого из них, или понижают шансы наткнуться на засаду. Интересно, что такие навыки нельзя просто выучить при повышении уровня, для получения каждого из них придется выполнять хитрое задание.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Ninja Gaiden: Dragon Sword
- 2 Star Wars: The Force Unleashed (DS)
- 3 Star Wars: Lethal Alliance (DS)

8.0



СЕКРЕТ!

Чтобы открыть все костюмы персонажей, концепт-арты и прочие бонусы, нужно не только собирать те странные светящиеся шарики, что прячутся в разбросанных по уровням контейнерах. Не стоит забывать и про систему «достижений», ведь если с ходу не удастся выполнить все прихоти разработчиков, можно попробовать сделать это после прохождения игры.



ТЕКСТ

Кирилл
Перевозчиков

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS

Жанр:
action-adventure.sci-fi
Зарубежный издатель:
LucasArts

Российский дистрибьютор:
не объявлен

Разработчик:
LucasArts Singapore
Количество игроков:
до 2

Онлайн:
www.lucasarts.com/
games/theclonewars/ds
Страна происхождения:
Сингапур

Star Wars The Clone Wars: Jedi Alliance

Хватит хоронить Nintendo DS под ворохом скучных, глупых и никому не нужных игр! Пора поиграть мускулами.

Грустно и смешно, но последняя радостная весть из далекой-далекой галактики Nintendo DS – это серия игр LEGO Star Wars, в которой маленький квадратный Дарт Вейдер отрывал верхние кубики маленьким квадратным повстанцам. Под видом портативной версии The Force Unleashed, например, как и ожидалось, вышла маловразумительная дрянь с легким намеком на стилизованное управление. Ничего лучше, чем заменить обычные кнопки на значки, нарисованные на экране, разработчики так и не смогли придумать.

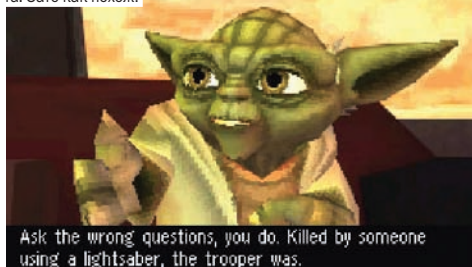
Впрочем, рано или поздно кто-то должен был указать людям из Lucas Arts на существо-

вание, например, Ninja Gaiden Dragon Sword. Скорее всего, примерно так и появилась идея выпустить игру по мотивам 3D-мультфильма Star Wars: Clone Wars на консолях Nintendo («настоящего» фехтования на световых мечах с использованием белых телевизионных пультов владельца Nintendo Wii, кстати, тоже ждали не один год – но это вопросы к Star Wars Clone Wars Lightsaber Duel). Получилась игра с диковатым тройным названием Star Wars: Clone Wars Jedi Alliance. Теперь спасти Республику можно прямо во время обеденного перерыва!

А спасать есть от кого. После событий оригинальной анимационной ленты прошло уже черт знает сколько времени, а Граф Дуку со

своими верными сепаратистами все никак не уgomонится. Теперь он заключил союз со злодеями «Ночными Сестрами» – сектой темных де-вушек-джедаев, которым, понятное дело, тоже нужен мир, и желательно весь. Сюжет крутится вокруг кристаллов Силы – тех самых, которые используют в световых мечах. Враги Республики нашли им новое, необычное применение – фокусировка лазера невиданной мощи на патентованном звездолете с крутым названием Devastator. Примерно через сотню лет до того же самого додумаются инженеры Империи, создавая лазер Звезды Смерти. Ну а пока Совет Джедаев направляет для расследования пропажи особо крупного груза кристаллов двух своих лучших людей. Каких? Решать игроку.

Магистр Йода – единственный неиграбельный персонаж из всего Совета. Зато как похож!



Ask the wrong questions, you do. Killed by someone using a lightsaber, the trooper was.

Поединки на световых мечах вышли интересными и удобными в управлении. Тыкать стилусом можно и наугад, но и хорошего результата в этом случае не ждите.



Дроиды в игре очень правдивые – глупые, смешные и почти беспомощные перед лицом крутого джедая.



НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательные бои, разнообразные уровни, отличная графика и озвучка, возможность выбирать главных героев.

НЕДОСТАТКИ Неидеальный игровой дизайн, невысокая продолжительность, надоедливый голос рассказчика.

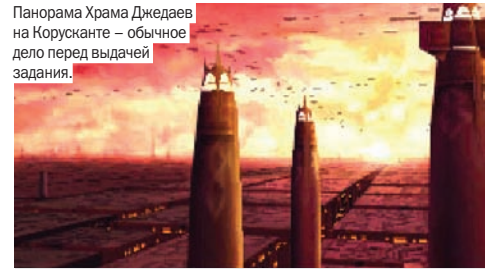
РЕЗЮМЕ Jedi Alliance привлечет игрока, прежде всего, качеством. Великолепная графика, отличная озвучка, любопытный сюжет и хорошо поставленные ролики удачно заслоняют в общем-то заурядную беготню по уровням. Да, герои могли бы быть и пошустрее, а задачки с открыванием дверей – поинтереснее. Но все это не мешает взять в руки стилус и с головой погрузиться в удивительный мир новых «Звездных войн».



Злодеи строят Злодейские Планы. Слева направо: Вентресс, Дуку и глава секты The Nightsisters.



Панорама Храма Джедаев на Корусканте – обычное дело перед выдачей задания.



Каждая комбинация персонажей по-своему хороша. Скайуокер смешно ругается со своим падаваном (инопланетной девочкой Асукой, если кто забыл), но внимательно слушает наставления бывшего учителя, Оби-Вана Кеноби. Любой из шести доступных героев обладает индивидуальной озвучкой, спецприемами и даже характером (как правило, скверным). И все это отлично работает в игре: с напарником можно выполнять групповые приемчики, взаимодействовать в бою и вместе решать несложные головоломки.

Но прежде чем предоставить чудесное право выбора – кем проходить миссию, разработчики с помощью вступительного ролика на движке игры декларируют примерно следующее: «Плевать мы хотели на то, что у Nintendo DS всего 4 мегабайта оперативной памяти и процессор на 67 мегагерц. У нас работают лучшие программисты в мире». И, знаете, это чувствуется. Если закрыть глаза на отсутствие сглаживания текстур, получается графика почти уровня PSP. Мощный 3D-движок отрисовывает огромные уровни со сложным освещением и множеством деталей. Сюжетные сцены анимированы по высшему разряду. У трехмерных персонажей есть даже мимика – невиданная диковина для владельцев DS! В общем, действие подается с высочайшим качеством картинки, такого на консоли еще не было никогда. Не отстают от программистов и художники: многие локации можно смело назвать «конфеткой для глаз» – выглядят они действительно здорово.

А вот процесс наведения мира и порядка, как ни странно, больше всего напоминает старинную Star Wars Episode I Phantom Menace с поправкой на сенсорное управление. Камера зафиксирована высоко над героями, но исправно подлетит поближе, едва лишь в кадре возникнут какие-нибудь назойливые темные джедаи. Их, конечно, надлежит убивать, до смерти затыкивая стилусом. Целиться предлагается по трем уровням – верхнему, сред-

нему и нижнему. Противники (если только это не беспомощные дроиды) умело отбиваются, блокируют ваши выпады и пытаются контратаковать. Приходится проводить целые серии ударов, планомерно вскрывая защиту неприятеля, ожидая момента, когда он раскроется для, например, комбо-атаки (которая, напомним, у каждого персонажа своя и «нащупывается» исключительно путем проб и ошибок). Имеется в распоряжении игрока и Сила: зажав R или L, можно отбрасывать мелких врагов и взаимодействовать с предметами интерьера на уровне. Иногда, чтобы продвинуться дальше, нужно разбить стену или активировать с помощью Силы специальный переключатель.

Но вся эта (увы, весьма неспешная) беготня по уровням, перемежающаяся короткими схватками, была бы изрядно нудным занятием, кабы не три интересные штуки: мини-игры, Quick Time Events и схватки с боссами. О мини-играх рассказано во врезке, сосредоточимся на остальном. Все QTE здесь выполнены в стиле Elite Beat Agents: нужно быстро передвигать стилусом красивые трехмерные ползунки в за-

Вверху: Разработчики не забыли и мультиплеер по Wi-Fi. Если у вашего знакомого найдется картридж с Jedi Alliance, он сможет присоединиться к игре в любой момент.

данном направлении. При этом на заднем плане творится что-то невероятное – декорации рушатся, враги разлетаются в стороны, а герои, не забывая помогать друг другу, демонстрируют чудеса хореографии и плавной анимации. Что любопытно, направление ползунка всегда соответствует направлению действия на экране – будь то уклонение от огромного бетонного блока или прыжок через пропасть. Ну а битвы с боссами подозрительно похожи на схватки с обычными врагами – с той лишь разницей, что для взлома их защиты, как правило, нужно запустить во врага чем-нибудь тяжелым – не без помощи Силы, конечно. Тогда включится скриптовая сценка и противник отвлечется, дав вам шанс на пару-тройку быстрых профилактических ударов. И так – до победного конца.

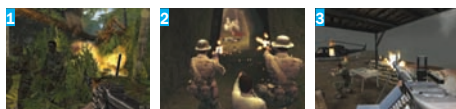
Но прежде чем дело дойдет до финала, Jedi Alliance подбросит еще и пару «сценарных» сюрпризов, вроде перекрестного повествования (оставив одну партию на некоторое время в покое, выбираем другую и летим на новую планету) или целого Неожиданного Сюжетного Поворота – о котором, увы, нетрудно догадаться, даже толком и не садясь за игру. Но и с этими оговорками перед нами, вне всяких сомнений, одна из самых кинематографичных игр на Nintendo DS. Ки-не-ма-то-гра-фич-ных. На DS. В эти слова теперь можно верить, а всем скептикам – показывать Jedi Alliance. Поклонники «Звездных войн» так и вовсе должны светиться от счастья. Остальным мы, как минимум, рекомендуем игру к ознакомлению. **СИ**

Какой приличный DS-картридж обходится без мини-игр? Правильно, никакой. Поэтому здесь их целых три. Во-первых, некоторые двери почему-то категорически отказываются открываться, пока мы не вырежем на них лазерным мечом какой-нибудь символ. Компьютерные же терминаторы требуют простых манипуляций с падающими фигурками, которые нужно поймать стилусом и воткнуть в соответствующие слоты. И, наконец, играя за R2-D2 (да-да, можно и за него!), предстоит проводить манипулятор дроида через вращающиеся кольца, чтобы соединиться с вражеским компьютером. Это только в фильмах все так быстро и просто – а в игре придется попотеть. С другим дроидом, С-3РО, тоже связаны несколько любопытных моментов. Созданный для использования в качестве протокольного помощника, С3РО только и умеет, что разговаривать. Игра за него, соответственно, превращается в мини-квест по запудриванию мозгов наивным злодеям – мы радостно врем охраннику, что никаких джедаев в здании, естественно, нет, а инопланетянин в ответ пытается рассказать, что ему задержали зарплату за прошлый месяц.

Все персонажи в игре озвучены «родными» актерами из фильма. Даже СЗР-О, для исполнения роли которого снова позвали Энтони Дэнислса.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Vietcong
2 ShellShock: Nam '67
3 Line of Sight: Vietnam

5.5

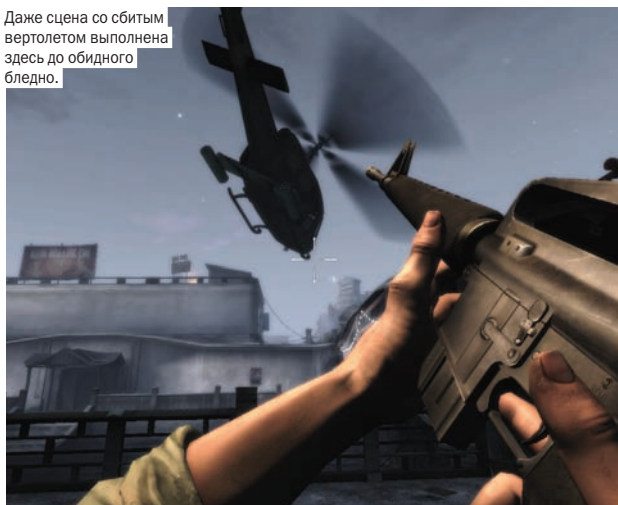
Грязно-серая цветовая гамма – визитная карточка ShellShock 2: Blood Trails.



Пальба из стационарного пулемета по наступающим гуки развлекает недолго.



Даже сцена со сбитым вертолетом выполнена здесь до обидного бледно.



В SHELLSHOCK 2 НАЧИСТО ОТСУТСТВУЕТ ОЩУЩЕНИЕ ТРИЛЛЕРА, ИГРА ВОСПРИНИМАЕТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО КАК ШУТЕР. ПРИЧЕМ ШУТЕР, ПО СЕГОДНЯШНИМ МЕРКАМ, СОВСЕМ НИКУДЫШНЫЙ.



ShellShock 2: Blood Trails

ShellShock 2: Blood Trails очень не повезло со временем релиза. Когда на одной с ней полке лежит F.E.A.R. 2: Project Origin, сделать правильный выбор несложно.

Напомним, что первая часть под названием ShellShock: Nam '67 появилась в 2004 году на волне неожиданного интереса разработчиков к теме Вьетнамской войны. Игра тогда получилась ущербной поделкой, где создатели неуклюже пугали игроков ужасами тропической мясорубки. Оторванные головы, нанизанные на колья, – это, конечно, здорово, но одного лишь трэш-задора оказалось мало.

И вот, спустя пять лет, ShellShock возвращается в новом обличье. Теперь за событиями мы наблюдаем от первого лица, а на пару со свихнувшимися гуки нас регулярно атакуют зомби-мутанты. Оторванные конечности и галлоны ненатуральной крови, как вы понимаете, никуда не делись.

С самого начала игры нам дают понять, что все серьезно и лучше увести детей от телевизоров: в роли простого рядового армии США, под матерный командирский аккомпанемент мы бредем по мрачным подвалам, пока вокруг снуют таинственные люди в противогазах, а кто-то мучительно умирает, истекая кровью на полусгнившем диване.

Минуты через две добираемся, наконец, до загаженного подвала, где лежит привязанный к каталке мужчина, выкрикивающий непотребное. В этот момент герой понимает, что несчастный на каталке – его брат, один из бойцов специального подразделения, некогда заброшенного в центр камбоджийских джунглей для поиска Жуткого Секретного Оружия, ящик с которым (по слухам) неудачно выпал из подбитого самолета. Но миссия

закончилась неудачно, оружие не нашли, а из поисковой группы в живых остался только брат нашего подопечного. Остальные, как водится, пропали без вести при загадочных обстоятельствах.

Далее события разворачиваются очень быстро. Братец рвет пути и сигает в окно. Городок, где и происходят описанные события, в тот же миг атакуют непонятно откуда понабежавшие гуки. Ну а мы, грозно размахивая подобранным мачете, выскакиваем на улицу и пускаемся в погоню за сбежавшим родственником. Эти салочки растянутся на десяток с гаком уровней.

Совсем нестрашное кино

У разработчиков из Rebellion, как выяснилось, одинаково плохо получается делать хоррор и ставить захватывающий боевик. На протяжении всей игры нас, как и в первой части, вымученно, буквально из последних сил, пытаются напугать, но делают это кондово. Там, где, скажем, Monolith (Condemned, F.E.A.R.) виртуозно нагнетают атмосферу, используя все доступные звуковые, визуальные и режиссерские приемы, в Rebellion просто подкидывают пару растерзанных трупов. Причем даже укладывают их так, что игроку еще приходится «страшилку» поискать чуть ли не с лупой. Доходит до смешного: когда, наконец, после долгих ожиданий и тревожных разговоров однополчан, из окопа выпрыгивает первый мутант-зомби, вы его пристрелите просто по ходу дела, так и не поняв, что пару секунд назад должны были, как минимум, вздрогнуть. И таких откровенно проваленных моментов – десятки.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

Xbox 360, PlayStation 3, PC

Жанр:

shooter.first-person, historic

Зарубежный издатель:

Eidos

Российский издатель:

Новый диск

Разработчик:

Rebellion

Количество игроков:

1

Обозреваемая версия:

PC, Xbox 360

Онлайн:

www.nd.ru/catalog/products/shellshock2bloodtrails

Страна происхождения:

Англия



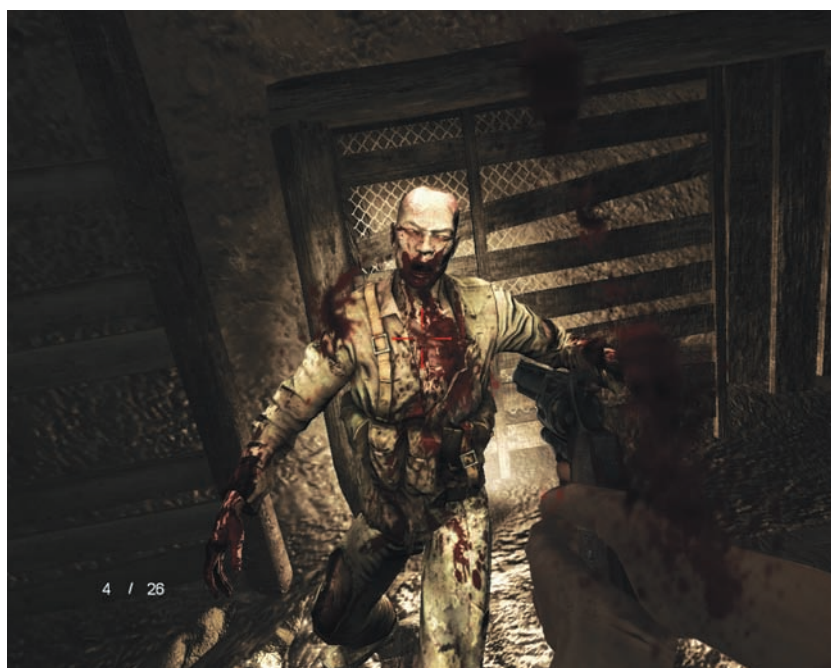
ТЕКСТ

Степан Чечулин

ДОСТОИНСТВА Интересные случайные события, место действия — вьетнамские джунгли.

НЕДОСТАТКИ Скучнейшие перестрелки, устаревшая графика, плохой звук, бездарный дизайн уровней, совершеннейшая линейность прохождения.

РЕЗЮМЕ К сожалению, в Rebellion старательно создали сиквел, достойный оригинальной игры. Если первая часть была плохим шутером от третьего лица, то продолжение получает титул «плохой шутер от первого лица». Играть в ShellShock 2: Blood Trails совсем нестрашно, но ведь и перестрелки получились на удивление скучными, а уровни — линейными и чудовищно маленькими. Пока играешь в ShellShock 2, кажется, что ты оказался не в коварных камбоджийских джунглях, а в дешевом кинопавильоне, где Уве Болл тратит деньги инвесторов на съемку фильма о вьетнамской войне.



Даже гнетущая темнота на уровнях играет не на поддержание атмосферы, а скорее против нее. Когда бредешь, как слепой котенок, ударяясь о стены, это не пугает, а лишь раздражает. В ShellShock 2 начисто отсутствует ощущение триллера, игра воспринимается исключительно как шутер. Тоже, напомню, никудышный.

Скучный тир

Всю игру вам придется совершать какие-то банальнейшие телодвижения: топтать по линейным уровням, расстреливая выпрыгивающих из кустов гуки. Затем пойдут еще и мутанты, но о них и вовсе лучше не вспоминать. В общем, сделать вменяемый экшн в Rebellion не смогли. Взять хотя бы графи-

ку: убогие спецэффекты, нулевая интерактивность, анимация из позавчерашнего дня.

Да и сами перестрелки тупые, как шлагбаум. Здесь как в спортивном тире: навел перекрестие прицела, убил противника, целясь в следующего. Мало того, стычки еще умудряются раздражать: враги возникают из воздуха, и зачастую там, где, казалось бы, уже давно все зачищено.

Благо, наш герой сделан, видимо, из кевлара, так что легко выдерживает десятки попаданий. Хотя врагов и много, пулями они жалят, словно липипуты Гулливера. Так и хочется плюнуть на них, да и отправиться сразу к выходу с уровня, не теряя времени даром. Но ведь, чтобы открыть очередную дверь, необходимо перебить всех злодеев. В итоге

каждый бой превращается в вынужденную, долгую и чертовски раздражающую зачистку.

Чтобы хоть как-то скрасить нудные сражения, иногда разработчики позволяют посидеть за стационарным пулеметом. Но и тут все сделано топором — если посреди джунглей стоит пулемет, безошибочно можно предположить, что сейчас из кустов полезут желтокожие, которых нужно из этого самого пулемета прикончить. Без сюрпризов, без самоиронии, без попыток хоть как-то припрятать торчащий из кустов роуль.

Бестолков и дизайн уровней. Обычно это прямая, как все тот же шлагбаум, дорога, насквозь пронзающая джунгли или город. Ни о каком выборе маршрута речи, понятно, не идет. Знай топай себе вперед, походя отстреливая респавнящихся из ниоткуда вьетконговцев. Единственное, что хоть как-то скрашивает унылый моцион, — случайные QTE-события, требующие реакции и знания геймпледа. Быстро нажимая на кнопки, предстоит избегать смертельных ловушек, забивать насмерть прикладом вцепившихся в лицо монстров и так далее.

Но это — лишь крошечный лучик света в темном царстве. Во всем прочем ShellShock 2: Blood Trails — это морально и технический устаревший шутер, который ничуть не развлекает, а лишь нагоняет тоску. Поиграть стоит только в том случае, если вы отчего-то соскучились по душным джунглям Вьетнама или вместе с разработчиками всерьез верите, что мутанты-зомби способны вытянуть на себе любую, сколь угодно слабую игру. **СИ**

Сверху слева: Противники больше похожи на мишени — они никогда не прячутся, предпочитают вообще не обращать внимания на пули до самой своей скорой и бесславной смерти.

Слева: Здешные мутанты впечатляют только в статике. Во время игры их можно и вовсе не признать, напичкав свинцом наряду с обычными врагами.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Z
2 Final Fantasy XII:
Revenant Wings
3 Heroes of Mana

6.5



Сюжет Robocalypse претендует на комедийность – но, как и в случае с геймплеем, дальше претензии дело не пошло. В сценаристы пригласили Джея Лендера, автора нескольких эпизодов «Губки Боба», и в игре его почерк более чем узнаваем: юмор плоский, а персонажи до гротеска стереотипны. Взгляните только на главного героя, очкарика-программиста с неправильным прикусом, тщетно мечтающего о длинноногой блондинке-коллеге! В роли этого недотепы нам и предстоит провести всю игру. Ведь именно он придумал, как справиться с восстанием партии боевых роботов, обретших разум, стремление уничтожить все человечество и... вежливость говорящих бытовых приборов. Решение проблемы, прямо говоря, вышло прелюбопытное: не только наштамповать своих бойцов, но и возложить их роботами-героями, с которыми поделаются опытом и силой воли ветераны Второй мировой. Из шести робоветеранов, впрочем, лишь один удостоился достаточного числа реплик. Дальше – хуже: спецанты, похищения, ядерный апокалипсис, пришельцы... Для полного счастья не хватает разве что пробуждения Ктулху.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Тесто
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Vogster Entertainment
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.robocalypse.com
Страна происхождения:
США, Россия



ТЕКСТ
Сергей Цилурик

Robocalypse

Nintendo DS с ее тачскрином еще на запуске казалась идеальной платформой для стратегий в реальном времени. Но годы текли, и ничего достойного так и не появлялось. Robocalypse, пожалуй, – первая претензия на полноценную портативную RTS.

Претензия, чего скрывать, яркая. Спрайты юнитов большие, четкие и отлично анимированные; разные типы роботов просто невозможно спутать друг с другом. На любом скриншоте можно разобрать, что же именно там происходит – прекрасно виден каждый выстрел. В графическом плане Robocalypse безупречна.

Если смотреть на геймплей со стороны, то приличным покажется и он. Разноцветные роботы собирают ресурсы, строят и чинят здания, перестреливаются и лечат раненых – казалось бы, все как в настоящей RTS. Но нет – претензия остается лишь претензией.

Отвлечемся на минутку и вспомним так называемые «симуляторы бога» – Populous, Black & White, отчасти даже Dungeon Keeper. В них управлять юнитами напрямую было нельзя – надо было создавать такие условия, чтобы подопечные сами делали все как надо. В RTS же, напротив, важен микроменеджмент, полноценный контроль за каждым из десятков бойцов. И вот этого-то контроля в Robocalypse и нет.

Все. Финита. Больше не нужны слова – один этот факт зловещей пропастью отделяет Robocalypse от остальных игр жанра. О какой стратегии боя можно говорить, когда напрямую удастся управлять лишь единичными юнитами-героями, а основной костяк армии творит, что захочет? Разумеется, им можно делать намеки с помощью флажков «защита» (крутиться возле указанного места и оборонять его) и «действие» (все подряд – лечение, починка, захват, нападение), но никогда нельзя быть уверенным, что поставленный

флажок привлечет внимание достаточного количества подчиненных. За всю игру ни разу не было случая, чтобы приказ – относящийся, по идее, ко всем рядовым юнитам – был выполнен каждым из них беспрекословно. Всегда находится какой-нибудь умник, который сочтет, что гибнущие рядом товарищи – это фигня, а цель его заветная – где-то на другом конце карты. Или того лучше: весь отряд, получив указание атаковать вражеское здание, разворачивается на 180 градусов и уходит куда подальше, оставляя парочку послушных энтузиастов на расправу кровожадным противникам.

Сказать, что это угнетает, – все равно, что не сказать ничего. Связь между командующим (игроком) и подчиненными (юнитами) рвется ежеминутно. Построенные с расчетом на послушание подопечных планы терпят крах. Очевидно, разработчики слишком многое доверили AI рядовых роботов, но его мощи хватает лишь на грамотную автоматизацию рабочих. На армию – уже нет.

А что же с балансом, спросят стойкие оловянные RTS-ветераны. Да, в общем, ничего. «Раса» ведь всего одна – роботы. Четыре разновидности обычных (рабочий, пехотинец, медик, пулеметчик) и шесть героев – вот и весь скудный набор юнитов Robocalypse. Зданий – пять типов (фабрика для рядовых, фабрика для героев, хранилище для ускорения сбора ресурсов, мастерская для апгрейдов, радар для обнаружения зданий противника), и строить их можно исключительно на тех немногих местах, где это разрешено. Обычно – на четырех-пяти фундаментах вокруг изначально данной базы и только.

НАШ
ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная графика, толка юмора в сценарии, доступный и динамичный игровой процесс, наличие мультплеера.

НЕДОСТАТКИ Убогий дизайн персонажей, чудовищное звуковое сопровождение, фатальное для RTS отсутствие прямого контроля над юнитами, чрезмерное однообразие.

РЕЗЮМЕ Безупречная технически игра погребена под двумя смертными грехами геймдизайна: отсутствием прямого контроля за юнитами и практически нулевой глубиной игрового процесса. В итоге играть в «Робокалипсис» и неудобно, и неинтересно. И этого не исправят ни грамотный интерфейс, ни стилизация под американские мультики, ни все то хорошее, что еще есть в Robocalypse. Для отечественной разработки игра, конечно, солидная, но все равно не того уровня, чтобы ее можно было поставить в один ряд с признанными RTS.



Слева: У героя-снайпера есть очень полезная способность – сбрасывать на головы врагов гигантскую наковальню. Сколько часто нам не доставало этого в Call of Duty 4!



Чем больше врагов победит ваш солдат, тем заметнее вырастут его показатели атаки и защиты.

Само собой, ни о какой глубине, тактической или стратегической, при всем вышеописанном безобразии говорить нельзя. Весь геймплей по большей части заключается в постройке армии покрупнее, поочередном захвате контрольных точек и уничтожении базы противника – ничего особенного даже для портативной стратегии XXI века. Главная изюминка – в шести юнитах-героях, подчиняющихся командам беспрекословно и имеющим по парочке уникальных умений. Благодаря им – точнее, тем из них, что умеют формировать отряды из обычных роботов – появляется хоть какая-то возможность более-менее адекватно управлять армией. Построить «полководца», приказав ему созвать праздношатающихся солдат – и поочередно направлять на вражеские укрепления. Это, кажется, единственный способ эффективно командовать большинством юнитов и добиться в игре хоть какого-то подобия порядка.

Помимо непродолжительной кампании в «Робокалипсисе» есть и мультплеер на че-

тыре персоны. В нем всего два режима: первый – до боли всем известный deathmatch, а во втором нужно как можно дольше удерживать контрольные точки. К несчастью, малая мощность DS особенно сильно напоминает о себе с увеличением числа действующих сторон: лимит на количество юнитов, отведенных каждому игроку, уменьшается до совсем уж неприличных чисел. Один герой и дюжина рядовых? Помилуйте!

Завершает печальную картину поистине чудовищное звуковое оформление.

Беспреданное гудение, способное свести с ума частотой своего повторения и заунывным однообразием, здесь именуются музыкой. Ей постоянно вторят не менее надоедливые звуковые эффекты – создается впечатление, что ребенку дали поиграться с набором сэмплов для какого-нибудь типичного американского мультика. Отключить все это здесь – значит не только ничего не потерять, но и, как минимум, пощадить свое чувство прекрасного.

ЗА ВСЮ ИГРУ НИ РАЗУ НЕ БЫЛО СЛУЧАЯ, ЧТОБЫ ПРИКАЗ, ОТНОСЯЩИЙСЯ КО ВСЕМ РЯДОВЫМ ЮНИТАМ, БЫЛ ВЫПОЛНЕН КАЖДЫМ ИЗ НИХ БЕСПРЕКОСЛОВНО.

Robocalypse может послужить в качестве стратегии для новичков: она вполне понятна, логична и доступна каждому. Тыц – юнит, тыц – действие, тыц – враг, и дело в шляпе (правда, такая халява – лишь в первой половине игры). Но геймерам, не понаслышке знакомым с RTS, настоятельно рекомендуется держаться подальше и ждать... сиквела? В конце концов, на продемонстрированном материале действительно возможна – и нужна! – «настоящая» хорошая стратегия. **СИ**



Реплики героев достаточно характерны – одного с другим не спутаешь.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

1 Saints Row 2
2 50 Cent: Bulletproof
3 Army of Two

7.0



Заполнив специальную шкалу, можно запустить режим замедленного времени. Тогда по врагам можно спокойно палить хоть из гранатомета – убежать точно не успеют.



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.
modern
Зарубежный издатель:
THQ
Российский
дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Swordfish
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.50bloodonthesand.
com
Страна происхождения:
Англия

Справа: Бочки с горючим, за которыми так любят прятаться враги, здесь взрываются особенно зрелищно.

50 Cent: Blood on the Sand

Первая попытка поселить Кёртиса Джеймса Джексона в виртуальном мире оказалась, мягко говоря, не слишком удачной. После слияния Activision с Vivendi сиквел был сначала заморожен, а затем продан THQ. Сегодня мы уже можем оценить результат.

Неожиданно для многих разработчики из Swordfish, у которых в портфолио числится лишь World Championship Rugby, соорудили крепкий боевик со знаменитым чернокожим рэпером в главной роли. Причем у нас были все основания опасаться за судьбу 50 Cent: Blood on the Sand, ведь предыдущая 50 Cent: Bulletproof (PS2, Xbox) приключилась скучнейшим боевиком с неудобным управлением и заураженной графикой. Тогда права на игру принадлежали Vivendi, однако спустя некоторое время проект по развитию бренда 50 Cent с потрохами достался THQ. Неудивительно, что ближайший ориентир 50 Cent: Blood on the Sand – практически любая «боевая» миссия из той же Saints Row 2. Наш чернокожий друг под бдительным надзором нового издателя научился, в первую очередь, нормально подчиняться управлению. Если раньше расстрел гангстеров превращался в нетривиальную задачу, а добрая часть патронов уходила в молоко, то теперь Кёртис разит белку в самый глаз, что твой Робин Гуд.

С миру по нитке

Вообще говоря, теперь наш герой не обделен разнообразными боевыми приемами,

подсмотренными, правда, в других играх. Из Gears of War, например, взята возможность прятаться за укрытиями, откуда можно безнаказанно расстреливать недружелюбных соседей. Командная работа (а в игре «на дело» можно взять одного напарника на выбор), и даже выбор оружия, перекочевали из Army of Two. Создается ощущение, что у разработчиков из Swordfish была задача не придумать игру, а собрать ее из конс-

труктора. При этом – так подобрав детали, чтоб не таскаться потом по судам.

Собственно сюжет можно смело оставить за рамками рецензии, так как абсолютно неважно, что именно забыл 50 Cent в некой ближневосточной стране. Главное, что как только наш герой прибывает на родину скорпионов, на него сразу бросаются толпы безумных арабов и, почему-то, русских. Причем последние не только щеголяют об-



ДОСТОИНСТВА Хорошая графика, бодрый геймплей, есть, где заработать деньги и есть, на что их потратить. Десятки музыкальных композиций от 50 Cent.

НЕДОСТАТКИ Собраны все штампы мира, ни одной новой идеи, глупый сюжет, туповатые враги. Из музыки – только десятки композиций от 50 Cent.

РЕЗЮМЕ Разработчики из Swordfish склеили воедино, кажется, все удачные наработки из других игр. Здесь можно замедлять время, прятаться за укрытиями, зверски убивать врагов ножом, доведется даже покататься на машине и полетать на вертолете. Весело, но никакой ценности для мирового, так сказать, искусства. Однако если вы любите ненапрягающие боевики и ничего не имеете против хорошего гангста-рэпа, на Blood on the Sand, определенно, стоит потратить время и деньги.

Многочисленные полунинтерактивные ролики, где 50 Cent убивает врагов голыми руками, детям показывать не стоит.



наженным торсом, но и кроют главного героя бодрящим трехэтажным матом – знакомое русское заборное словцо вы будете слышать ненамного реже любимого рэпперского на букву «г».

Галопом по пустыне

Сам геймплей при этом довольно обыденный. Вместе с чернокожим напарником вы мчитесь по уровню, вынося по пути появляющихся из каждой двери басурман. Как уже было сказано, вы можете отсиживаться за укрытиями, вяло постреливая в сторону злодеев, но в нашем случае приветствуются активные действия. Например, когда вы встречаетесь с очередной компанией злостроенных граждан, вам тотчас подкинут какое-нибудь дополнительное задание, которое нужно выполнить за ограниченное время: грохнуть пару снайперов, используя только гранаты, отправить на тот свет нужное количество безумцев, подорвать пулеметный расчет... Кроме того, игра скрупулезно ведет счет убитым врагам – чем быстрее воюете, тем внушительнее «комбо», тем богаче награда.

За выполнение заданий некие высшие силы кидают в копилку несколько монет, ну а прочие ресурсы собираются с тел убитых врагов и выбиваются из многочисленных ящиков. Деньги, в свою очередь, нужны для покупки оружия, разуличивания приемов рукопашного боя и бесполезных татуировок.

Сталов в игре так много, что вопрос «а куда спустить награбленное?» не возникает вовсе. С другой стороны, пушки не то чтобы сильно друг от друга отличаются. Конечно, разницу между автоматом Калашникова и гранатометом вы обнаружите без труда, но вот понять, что лучше, МР5 или «Узи», почти невозможно. Зато ценители разнообразия в накладе, в любом случае, не останутся.

Второй пункт меню – приемы рукопашного боя. Чтобы жизнь была веселее, 50 Cent умеет расправляться с врагами и без огнестрела. Подобравшись к противнику на расстояние вытянутой руки, достаточно нажать кнопку и запустить стильную сценку мордобоя: далее вы нажимаете всего одну клавишу, а герой крушит вражьи головы, пинает

Стрельба по-македонски, что на картинках, что в игре выглядит впечатляюще.



недругов в пах, ломает им руки и пронзает тела ножом. Все такие расправы весьма жестоки, ну а новые, еще более brutальные приемы, предлагается докупать в магазине.

50 Cent: Blood on the Sand очень похожа на фильмы с участием Джейсона Стэтэма. Будь то «Перевозчик» или «Смертельная гонка», везде одно и то же: куча мордобоя, взрывов и злой главный герой, старательно выворачивающий руки врагам. И не надоедает такое постоянство лишь потому, что это яркое, местами даже забавное зрелище для разгрузки мозга. С Blood on the Sand точно так же. Разработчики поставили в одну упряжку все, что нынче в моде – взрывы, перестрелки, рукопашные расправы, укрытия, возможность прокатиться на вертолете и даже русский мат, и запустили все это на сверхзвуковой скорости. Здесь не найти умных мыслей, внятного сюжета и оригинальных геймплейных решений, зато вы вправе рассчитывать на хороший драйв, постреляете из десятков видов оружия и каждого встречного сможете без сожалений пырнуть ножом. Такова уж нелегкая доля чернокожих рэп-кумиров. **СИ**

Другие игры рэпера

Кроме отстрела многочисленных врагов, увы, больше в игре заняться почти нечем. Но чтобы вы не скучали, мы решили составить небольшую памятку туриста.

Сбор плакатов: можно интересно провести время, изучая уровни на предмет нахождения постеров с изображением нашего героя. На каждом уровне разработчики запрятали ровно пять реклам, которые не так-то и просто отыскать. Награда самым преданным фанатам – возможность посмотреть новые видеоклипы 50 Cent.

Расстрел мишеней: сродни сбору плакатов. Только теперь ваша задача – отыскать пять желтых мишеней и расстрелять их. Заметим, что отыскать маленькие цели сложнее, чем постеры, и времени на это дело можно убить довольно много.

Совместное прохождение и музыка: наконец, можно устроить совместное прохождение по Xbox Live или просто послушать рэп в исполнении 50 Cent. Разработчики закатали на диск несколько десятков композиций, так что для ценителей этого музыкального направления тут настоящее раздолье.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



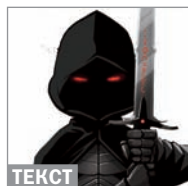
- 1 «Периметр»
- 2 «Периметр. Завет Императора»
- 3 Maelstrom

5.5

На максимальном удалении при обилии значков зданий найти нужный бывает непросто.



Эти художества тут появились до нас. Десницей красивую картинку не выкопаешь, да и времени на это нет.



ТЕКСТ

Андрей Окушко

Периметр 2: Новая Земля

Создавать продолжения к хорошим стратегиям только на первый взгляд кажется делом простым, но стоит призадуматься, как становится ясно: мало поменять расы, добавить юнитов и игровые режимы. Порой приходится идти на кардинальную смену концепции, а что в итоге получится... Это еще большой вопрос!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy, real-time, sci-fi
Зарубежный издатель:
Strategy First
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
К-Д ЛАБ
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
до 6
Онлайн:
perimeter2.kdlab.com
Страна происхождения:
Россия

В случае с «Периметром 2» результат оказался скорее отрицательный. Подозрения насчет качества игры возникли у нас еще в момент демотеста, но тогда казалось, что за оставшееся до релиза время разработчики справятся со всеми проблемами. Увы, желаемое в действительное так и не превратилось.

Вызывает вопросы даже название игры. Тот самый периметр, без которого в первой части и дополнении обойтись было нельзя, нынче играет роль третьестепенной, хотя и приятной добавки, не более того. Реальная польза от него есть лишь в мультиплеере, да и то запасы энергии (единственного ресурса), уходящие на поддержание периметра, часто заканчиваются раньше, чем успевают построиться подкрепления. Так, может, стоило назвать игру «Новая Земля», и тогда никто не ждал бы от нее повторения успеха первой части? В конце концов, механика обеднена не только сомнительной полезностью периметра, агрессивные порождения Скверны вовсе ушли в небытие. С одной стороны, это понятно: фреймы (гигантские корабли-дома людей) Исхода и Возврата (двух основных сторон) закончили путешествие по мирам

Психосферы, по какой-то загадочной причине оказавшись на одной и той же планете (той самой Новой Земле). С другой, без атмосферы постоянной борьбы с окружающей средой чувствуешь себя немного обделенным.

Не способствует восстановлению душевного равновесия и кампания, идущая как бы рывками. Взять, например, сюжет за Исход. Восьмая миссия, пожалуй, одна из сложнейших в игре; казалось бы, девятая должна бросить геймеру новый вызов. Но что же мы видим? Единственный удар супероружием (объемным взрывом) – вуаля, база противника разгромлена, победа засчитана. И неважно даже, что на этот взрыв уйдет

весь ваш запас энергии, неважно, что парочка отрядов вражеских истребителей через несколько секунд разнесла бы ваш лагерь на кусочки. Или другой пример. Взглянем на шестую миссию той же кампании, где война отнимает гораздо больше времени – однако вот враг разбит, но финала что-то не видать. Ба, как же мы могли забыть? Надо же обязательно построить во всех указанных точках гаубицы, а у нас в одной из них орудие еще не смонтировано. Так что садишься и, чертыхаясь, сносишь оборонительные сооружения и клепаешь гаубицу, без которой якобы не обойтись. Хм, наверное, разработчики не думались до такого варианта прохождения?

Нам бы ночь простоять да день продержаться. Впрочем, главное – справиться с первым големом, который скоро заявится в гости.



Война на Новой Земле значительно упростилась. Нет никаких хитростей с подземными юнитами (последние «зарезервированы для дополнения»), нет нано-роботов, количество типов отрядов уменьшилось, а со спецспособностями у них туго. Обычно побеждает тот, кто раньше понастроит войск и пригонит их на вражескую базу. Нет, конечно, есть в этом какая-то прелесть, да и терраформинг чуть-чуть добавляет остроты. Но на дворе все-таки XXI век, и геймдизайн за прошедшие годы шагнул далеко вперед. Знают ли об этом разработчики?

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Некоторые миссии в кампании хороши. Есть территориальный режим мультиплеера. Интересное (для поклонников серии) продолжение истории.

НЕДОСТАТКИ Многие миссии недоделаны. AI склонен к странным решениям. Исход в мультиплеере явно слабее Возврата.

РЕЗЮМЕ По сути, «Новая Земля» – дальнейшее развитие идей Maelstrom... больше похожее на топтание на месте. Терраформинг – это, конечно, здорово, но одним литьем да копаньем сыт не будешь. И даже если учитывать сюжет (едва ли не единственное, что связывает игру с первым «Периметром»), все равно для хорошей стратегии этого маловато. Ведь AI недоработан, баланс нуждается в корректировке, да и к управлению есть претензии. Шедевра снова не получилось.

Копай, лапка, копай.
Пси-кристалл достанешь,
спецудар куплю.



Десницей выкапываются из-под земли пси-кристаллы, с помощью которых улучшаются различные ее способности. Увы, воображения разработчикам не хватило – часть умений смотрится интересно и красиво (например, объемный взрыв, хотя и тут есть к чему придраться), другие же выглядят ненужными заимствованиями (скажем, авто-ремонт, полезный в основном в обороне, и то не всегда). Надеемся, в следующей части сериала к этому вопросу подойдут ответственные.



Не радует и искусственный интеллект, живущий по каким-то одному ему понятным законам. Порой вражеских роботов «клинит», и они начинают стрелять «в никуда», порой не обращают внимания на ответный огонь и пытаются прорваться «вперед и только вперед». Иногда и вовсе удается победить практически бескровно, достаточно лишь понять, какое ваше действие провоцирует AI на активность. Создается впечатление, что кампании либо не тестировались, либо проверялись на уровне «разок прогоним уровень – и по домам».

Не лучше ведет себя наш железный друг и в одиночных боях. Ну скажите на милость, зачем в территориальном режиме строить ракетные башни, защищающие от летающих отрядов? Ведь соперничество здесь ведется без участия юнитов, одними зданиями. Итог – в небе никого нет (гнезда Скверны ведь тоже остались где-то там, в Психосфере), но AI продолжает упрямо защищаться от угрозы с воздуха. В самом деле, мало ли что...

И куда ни пойдешь, натыкаешься на разложенные (по небрежности ли?) разработ-

чиками грабли. Так, побеждать удастся, вовсе не используя среднюю и тяжелую технику, для достижения виктории достаточно легкой да зданий. Баланс в мультиплеере пока не отлажен – Исход смотрится послабее Возврата (хотя бы потому, что затапливать территории гораздо легче, чем осушать, да и с супероружием «водяным» явно повезло больше). Интерфейс? Тут тоже не все ладно – для возведения зданий надо выделять ядра, стоит промахнуться или зацепить «постороннюю» постройку, пиши пропало, начинайте заново (надо ли говорить, чего стоят одна-две таких ошибки в матче с живым соперником?). Неудобно и пополнять подразделения (особенно в горячке боя).

Да, Десница смотрится интересно. Можно насыпать этим ковшиком под здание тех же возвратников горку земли, чтобы постройка быстренько уничтожилась, но пока вы будете это делать, враг заложит новый завод (лабораторию, гаубицу – нужное подчеркнуть), а вы за потраченные секунды не сделаете ничего полезного для собственного развития. Итог – заниматься поиском пси-кристаллов, прока-

По сюжету Исход и Возврат добрались до Новой Земли, что уже само по себе странно, ведь шли-то к разным целям. Но достигли ли они своей мечты? Кто жил на этой планете прежде? Почему многое здесь напоминает об Императоре? Откуда взялись пси-кристаллы? Часть ответов на эти вопросы вы получите, пройдя кампании. Но далеко не все еще понятно – и вряд ли даже аддон поможет полностью уяснить положение вещей.

чивающих супероружие, или делать гадости оппоненту можно лишь в патовой или в стопроцентно выигрышной ситуации. И никак иначе.

Вердикт прост – запоем играть в это смогут лишь фанаты сериала (им же интересно узнать, что было дальше). Остальных непосильный груз проблем и недоработок заставит строить портал с Новой Земли в другие миры. В чем причина? Пал ли «Периметр 2» жертвой кризиса, лени или халатности? Науке это неизвестно... **СИ**

Внизу: Здания необязательно строить, их можно еще и захватывать. Если противник, конечно, позволит...

Астероиды Возврата будут сильнее объемного взрыва Исхода. Но и стоят дороже.



8.5

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

- 1 Football Manager 2008
- 2 Championship Manager 2008
- 3 FIFA Manager 09

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
sports.traditional.football.
management
Зарубежный издатель:
SEGA
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Sports Interactive
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.footballmanager.com
Страна происхождения:
Великобритания

Вверху: Вот так матч и выглядит. Непонятно только, неужели, чтобы нарисовать все это, понадобилось несколько лет?

Внизу: Опять эти журналисты с вопросами набегали. Вечно им неимется, хотят все знать, что ли?



Football Manager 2009

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Оставить далеко позади главного конкурента, постоянно дышащего в затылок, – серию FIFA Manager – похоже, именно такую цель преследует Sports Interactive. Не зря же в новой версии Football Manager наконец-то появился 3D-матч, о котором ходило столько разговоров. Увы, пока новинка выглядит так себе (даже после парочки патчей). Но если призадуматься, понимаешь – работа проделана огромная: футболисты зачастую ведут себя точно так же, как на телеэкране, и если бы не качество графики, создавалось бы впечатление, что присутствуешь на настоящем матче. Правда, поведение спортсменов, впадающих в прострацию, слегка смазывает картину, но подобное случается редко. Зато другие нововведения вполне себя оправдывают. Посещая пресс-конференции, чувствуешь себя настоящим тренером, которому приходится постоянно выдерживать неосла-

бевающее давление журналистов. Не нравится «быть под огнем»? Пошлите отвечать на вопросы заместителя, пользы от которого теперь в несколько раз больше. Он, кстати, научился давать вполне разумные советы по тактике игры, помогать с подбором футболистов и многому другому. Есть и еще «добавки», но главное, что Football Manager стал интереснее. Не упустите свой шанс сделать «Спартак» или ЦСКА лучшим клубом мира!

НЕДОСТАТКИ За такую графику в матчах надо больно бить ногами, да и футболисты на поле иногда (именно иногда!) «тупят». Но больше ругать игру не за что.

ДОСТОИНСТВА Все тот же Football Manager, но с матчами в 3D, помощником, превратившимся в настоящего ассистента, и пресс-конференциями. Рекомендации лучших футболистов.

ПОХОЖИЕ
ИГРЫ

- 1 FIFA 09
- 2 Kicks Online
- 3 Magic: The Gathering



7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
sports.MMO.football.sim
Зарубежный издатель:
Cyberqix
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Cyberqix
Количество игроков:
до 2
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM,
32 VRAM
Онлайн:
www.fabrikafutbola.ru
Страна происхождения:
Германия

Вверху: Пенальти – это потеря. Но даже если угадаешь, куда бьет соперник, вратарь может не взять мяч.

Внизу: Противник был гораздо сильнее нас, но это ему не помогло: верная тактика и умелое управление игроками принесут мне победу.



Фабрика футбола

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Неистребима страсть человеческая к собирательству и коллекционированию. Зная это, Cyberqix предложила спортивным фанатам «Фабрику футбола» (известную также как World of Soccer Online). По сути новинка напоминает BattleForge – вы собираете карточки футболистов (а кому Акинфеева, недорого?), движений (ускорение не нужно?), возможностей (меняю бутсы на татуировку!), менеджмента (есть Дик Адвокат по сходной цене!) и участвуете в различных соревнованиях, пытаетесь на футбольном поле доказать, что ваша команда самая-самая сильная. С управлением здесь освоится даже ребенок, но чем больше карточек вы соберете, тем сложнее будет их вовремя применять. Ведь действие-то идет в реальном времени, да и соперник самый что ни на есть живой, а значит, любая ошибка может привести к поражению.

Вот и крутишься, как белка в колесе, пытаешься и спортсменами управлять, и про их навыки-движения не забывать. И знаете, процесс-то захватывает, да еще как! Быть бы на месте оценки девятке, да вот незадача – игра, по сути, платная. Чутко кредитов (игровой валюты) вам подкинут в начале, но остальное придется приобретать за свои кровные. И хотя умелый игрок может победить оппонента с хорошим набором карт, достичь вершины без серьезных денежных затрат не получится. Увы и ах...

НЕДОСТАТКИ Хотя клиент игры бесплатный, без больших вложений денег лучшим вы не станете. Очень мало лицензированных клубов.

ДОСТОИНСТВА Захватывающие матчи; невероятное удачное сочетание элементов коллекционной карточной игры и футбольного симулятора.

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure.third-person

Зарубежный издатель:

City Interactive

Российский издатель:

не объявлен

Разработчик:

City Interactive

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 1.6 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM

Онлайн:

www.testamentofsingame.
com

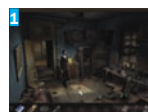
Страна происхождения:

Польша

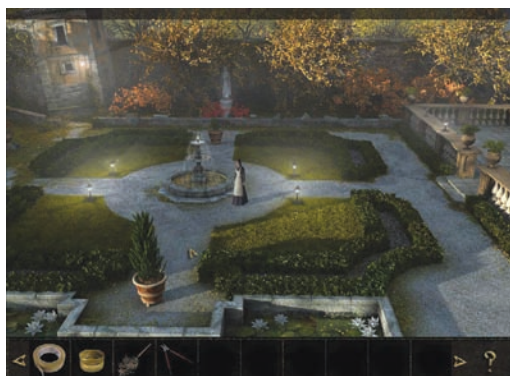
Вверху: Иногда игрока заставляют делать очевидные и безынтересные действия.

Внизу: Смена движка останется незамеченной для большинства пользователей — можно увидеть лишь слегка улучшенную проработку теней и освещения по сравнению с предыдущей игрой City Interactive.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Art of Murder: FBI Confidential
- 2 The Secret Files: Tunguska
- 3 The Mystery of the Druids



Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Предыдущий проект City Interactive — Art of Murder: FBI Confidential — не стал хитом. Но мы посчитали, что разработчики поучатся на собственных ошибках и следующая игра окажется намного лучше. К сожалению, судьба распорядилась иначе. Что примечательно, главная героиня — тоже девушка (Сильвия Леру — археолог, ищет неожиданно пропавшего родственника). Если City Interactive пытаются таким образом привлечь внимание мужской аудитории — напрасный труд, ведь проработка ключевого женского персонажа так и осталась посредственной. Характер раскрыт слабо, мотивы и поступки иногда удивляют, а за одни красивые глаза сейчас баллы не дают. Вот за зрелищные локации — еще можно: действие развернется в различных частях Мальты и Турции, не обойдется без посещения Ватикана, а вот в обещанной разработчиками Франции придется провести не более пары минут. Не только потому, что

локаций мало, но и потому что все просто. При крайне низкой сложности, когда даже сама Сильвия не против дать между делом подсказку, пройти Chronicles of Mystery можно за один вечер. Но краткость — не главная проблема этой, в сущности, неплохой игры. Просто помните, что Scorpio Ritual из разряда «проты и забыть»: сюжет оставит равнодушным (о Мальтийском ордене, роль которого здесь весьма важна, вы узнаете намного больше из энциклопедии, нежели из игры), а персонажи благополучно забудутся уже через неделю.

НЕДОСТАТКИ Сюжет предсказуем. Ролики проработаны посредственно. Мало персонажей, с которыми предстоит пообщаться.

ДОСТОИНСТВА Среди скучных надуманных заданий есть и интересные. Героев мало, но озвучены они хорошо. Качественный саундтрек в стиле эмбиент.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



- 1 Ankh
- 2 Jack Keane
- 3 The Westerner

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:

PC

Жанр:

adventure.third-person

Зарубежный издатель:

Nobilis

Российский издатель:

«Руссобит-М»/GFI

Разработчик:

Revistronic

Количество игроков:

1

Системные требования:

CPU 1.6 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM

Онлайн:

www.revistronic.com/web-
corp/card-revenge/index.htm

Страна происхождения:

Испания

Вверху: Игру избили от многих багов, но и осталось их немало. Так что сохраняйте почаще, и лучше в разные ячейки — а то еще вернетесь к началу.

Внизу: Новая версия движка PICTURE позволяет рисовать неплохую картинку, но с такими маленькими и скучными на подробности локациями это сложно заметить.



Fenimore Fillmore's Revenge

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Что объединяет Three Skulls of the Toltecs (1996), Wanted: A Wild Western Adventure (2004) и Fenimore Fillmore's Revenge кроме студии-разработчика? Прежде всего, главный герой — непутевый ковбой Фенимор Филлмор. И если первая часть трилогии была всего лишь занятным приключением, которых на момент релиза игры было более чем хватало, то следующую многие именovali «Квестом года». А это звание уже предъявляет авторам определенные требования: от третьей истории не ожидали откровения, но готовились получить, как минимум, неплохую игру. Fenimore Fillmore's Revenge если и понравится, то лишь единицам. Например, тем, кому не жаль платить за коротенькую шаблонную историю о злых бандитах, едва не убогошавших Фенимора. Разумеется, он останется в живых и еще себя покажет, но рассказать о сюжете больше — значит раскрыть тайны доброй половины игры, ведь на прохождение

уйдет всего пара часов. А еще Revistronic обещали сделать игру и героев более серьезными. Получилось? В каком-то смысле: исчез замечательный, хотя и немного наивный юмор, присущий предыдущим частям трилогии, — шутки персонажей несмешны, а происходящее попросту уныло и нелепо. Может, все эти недостатки восполнит появление двух подконтрольных персонажей (подруге Фенимора уделена едва ли не половина игрового времени) и неплохой виртуальный тир? Едва ли.

НЕДОСТАТКИ Простой даже для вестерна сюжет с банальной концовкой. Глупые задачи. Ворох багов при весьма небольшой продолжительности игры. Но самое главное — неоправдавшиеся надежды!

ДОСТОИНСТВА Приятная графика. Виртуальный тир пришелся к месту. За счет актерского мастерства (это касается и русскоязычной версии) иногда «срабатывают» даже глупые шутки.

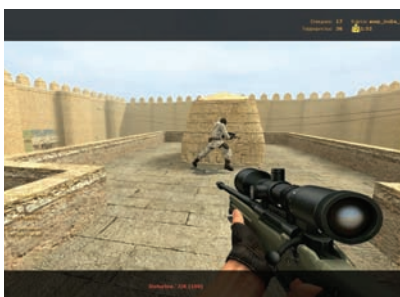
5.5

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

НА ПОЛКАХ

Антология Counter-Strike. Специальное издание



Оригинальное название:
Антология Counter-Strike.
Специальное издание
Страна происхождения:
США

Жанр:
shooter.first-person.modern
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Valve
Количество игроков:
до 32
Системные требования:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=445

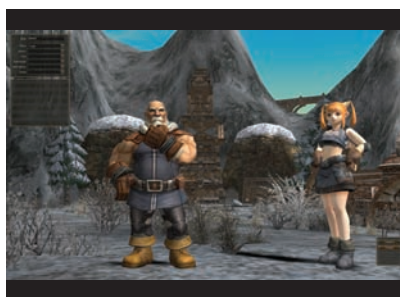


PC (1 DVD)

«Антология Counter-Strike» – повод рассказать о сложных взаимоотношениях русского пользователя с сервисом цифровой дистрибуции Steam. Обложка специального издания, явно приподнявшегося, честно предупреждает о необходимости подключения к Сети. Без него вы просто не активируете продукт, поскольку подлинность лицензионного ключа проверяется в базе данных. Затем, после установки Counter-Strike и остального – Condition Zero (включая Deleted Scenes) и Source, приходит черед обновлений. Круглые сутки Steam перегружен из-за наплыва пользователей, скорость минимальная. Чтобы ее увеличить, советуем поочередно скачивать обновления, а не запускать их скопом. Другая беда случилась по невнимательности «Буки». В аннотации написано, что подарить пробную (10 дней) версию Team Fortress 2 можно и самому себе, вписав e-mail своего аккаунта в нужное поле. Без шансов. Хотите бесплатно поиграть в лучший мультиплеерный шутер 2007-го по версии «Страны Игр», заводите новый аккаунт с иным адресом.

РЕЗЮМЕ Если Left4Dead как альтернатива вас не устраивает, то запоздалую «Антологию Counter-Strike» берите не раздумывая.

Lineage II



Оригинальное название:
Lineage II
Страна происхождения:
Южная Корея

Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
NCsoft
Российский издатель:
«Новый Диск»/Innova
Разработчик:
NCsoft
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
www.l2.ru



PC (1 DVD)

Локализация MMORPG – тяжелый труд; не исключение и Lineage II. Тридцать сотрудников (переводчики, корректоры, редакторы, эксперты) из Innova должны были перевести материал «весом» 250 Мб (около 2,5 млн слов), отделить скрытые тексты от тех, что выводятся на экран, обойти ограничения лок-кита (краткость корейских иероглифов, превращающих предложение в пару символов, – тот еще кошмар). Благо, по словам продакт-менеджера Innova Даниила Стрелкова, NCsoft помогала решать проблемы. В начале пути, до и после создания альтерго, звучит приятный женский голос диктора, рассказывающего о здешнем мироустройстве. Тексты читаются легко, надписи не вылезают за отведенные поля. Тем не менее, некоторые квесты обошла стороной стилистическая правка. Также отметим правильную иммиграцию Lineage II в Россию. Потратив на переговоры с зарубежным издателем почти год, Innova добилась отмены абонентской платы, запустила официальный сайт и русские серверы, службу поддержки. Право, всегда был так.

РЕЗЮМЕ Низкий поклон Innova за продвижение на российский рынок лучшей корейской MMORPG и за отменную локализацию.

Voltage: Супергонки



Оригинальное название:
Voltage
Страна происхождения:
Чехия

Жанр:
racing.futuristic
Зарубежный издатель:
Lexicon
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
IBA Group
Количество игроков:
до 12
Системные требования:
CPU 2.2 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2064

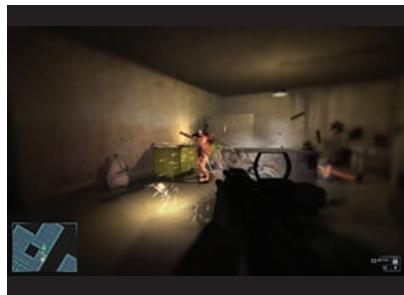


PC (1 CD)

2005 год. Грядет чемпионат. Полтора десятка трасс специально проложены по Европе, Венере и Марсу. На выбор представлены машины трех видов, для каждого используется определенный двигатель: электрический, ядерный или тахионный (с одним «Н», считает «Акелла»). В зависимости от мотора меняются технические характеристики (ускорение, скорость, управление), цвет капота ни на что не влияет. Но едва веселье начнется, как впечатление сразу смазывается из-за чрезмерно крикливых цветов. Ядовито-кислотные краски стремительно сменяют друг друга, иногда сливаются, образуя картину «Хиппи и футуристические тачки». Мало того, с виду кольцевые треки походят на работу психопата: тут поворот на повороте, куча развилок, которые на полной скорости примечаешь лишь в последний момент, чудовищные шиканы. Бонусы (телепорты, электромагнитные платформы) по большей части бесполезны и, главное, из-за буйства красок зачастую теряешься на дороге. А водить вслепую, знаешь ли, неудобно.

РЕЗЮМЕ Главная, наряду с «МОТОРМ4Х», гонка из Чехии. С бонусами, красивыми машинами и нестерпимо яркими красками.

SAS: На страже будущего



Оригинальное название:
SAS: Secure Tomorrow
Страна происхождения:
Польша

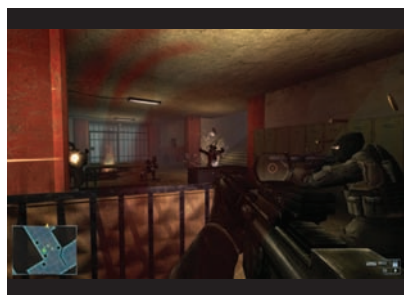
Жанр:
shooter.first-person.
modern
Зарубежный издатель:
City Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
City Interactive
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
[www.nd.ru/
catalog/products/
sassecurtomorrow](http://www.nd.ru/catalog/products/sassecurtomorrow)



PC (1 DVD)

Сколотившие в 90-х состояние на продаже вооружения Кирилл Зарян и Марк Шевалье долгое время занимали почетное место в списке международных преступников. В начале нулевых первый отбывает пожизненный срок в тюрьме строгого режима, второй исчезает из поля зрения спецслужб. Основное действие начинается уже после побега Заряна, его повторный арест – главная задача отряда SAS. Рассказывая вполне сносную историю, «На страже будущего» 90% времени выглядит форменной F.E.A.R.: с напарниками и врагами, грамотно прячущимися за укрытиями, линейными зачистками офисов, со slo-mo в особо яркие моменты. Оба экшна базируются на движке Jupiter EX, отсюда просто пугающее сходство между ними: фонтаны крови, игра светотени, спецэффекты, будь то огонь или горячий воздух, хвосты пуль в замедленном режиме... Слава богу, Альма зажигает не здесь, а в Project Origin. Озвучка оставляет желать лучшего. Протагонист что-то бубнит себе под нос, кажется, вот-вот уснет; остальные NPC говорят четче, но информация подается излишне сухо. В видеороликах сливаются буквы: «е», к примеру, превратилась в «восмерку».

РЕЗЮМЕ Бюджетная версия F.E.A.R., от которой безжалостно отсечено все лишнее, не цепляет – шутеры старого образца приелись и морально устарели.



Jakers! Приключения Пигли Винкса



Оригинальное название:
Piggley Winks Aventyr
Страна происхождения:
Словакия

Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Nordic Softsales
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Arcade Moon
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.66 ГГц, 512 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
[www.buka.ru/cgi-bin/
show.pl?id=441](http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=441)



PC (1 CD)

Веселый путешественник, любитель рок-н-ролла и яблочных пирогов, поросенок Пигли вместе с друзьями, теленком Фернандо и уткой Дэнэн, живет в ирландской деревеньке, вдали от шума городов. Исследуя окрестные фермы Тара и Рала, малыши фотографируют животных и растения, затем их работы получают постоянную прописку в специальном разделе. Там, в рубрике «Коллекции», девушка-комментатор поясняет, чем опасен зверобой и как белки делают запасы на зиму. Персонажи заговорили по-русски: слушать побасенки миссис и дедушки Винкс действительно интересно и приятно. А вот детей, вероятно, озвучили взрослые актеры, и это большая ошибка. Кроме того, расстроили английские надписи на текстах. Игра предназначена для малышей от трех до шести лет, авторы данный факт всячески подчеркивают. Так, изначально доступна дюжина эпизодов (читай: двенадцать мини-игр), не связанных сюжетом, проходятся они в любом порядке. Стрелочка в нижнем углу указывает вектор движения, выбор персонажа перед заданием – вопрос ваших предпочтений: никто из троицы героев не обладает специальными навыками. А жаль.

РЕЗЮМЕ При нажатии на пробел Пигли, Фернандо и Дэнэн одинаково трогательно подпрыгивают вверх на сантиметр. За такой трюк мы готовы простить им все прегрешения.



Возвращение морпеха



Оригинальное название:
Marine Sharpshooter 4:
Locked and Loaded
Страна происхождения:
Канада

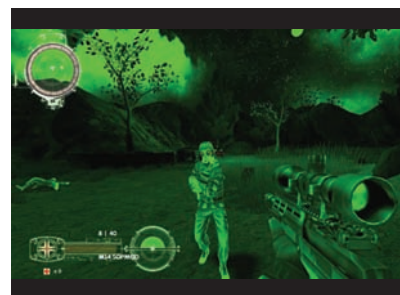
Жанр:
shooter.first-person.
modern
Зарубежный издатель:
Groove
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Groove
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 256 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/morpheh



PC (2 CD)

По идее, экономический кризис должен был стать своего рода «санитаром леса», избавляющим от трэша. Но то ли он пока не добрался до студии Groove, специализирующейся на всякого рода ширпотребе, то ли этому феномену есть научное объяснение. Так или иначе, выход «Возвращения морпеха» знаменует собой новый этап в развитии серии – четвертая часть поддерживает разрешение вплоть до 1680x1050, хотя остальные графические настройки скрыты от посторонних глаз. Миссии (имеющие лаконичные названия «Задание 1», «Задание 2») не образуют сюжет, видеоролики отсутствуют, информация передается через диалоги и записи в дневнике. Наводчик, слоняющийся с главным героем, мастерски исполняет роль мебели. Плеться в хвосте, он театрально стреляет по врагам, всегда промахивается, а когда снайпера поливают свинцом клонированные террористы, либо тихо стоит в сторонке, либо пытается вылезти из бага. Носить разрешается оружие двух видов да нож – бесполезный, потому что подобраться близко к врагам затруднительно ввиду их невменяемости (чего стоит лунная походка, кроме шуток!).

РЕЗЮМЕ В «Возвращении морпеха» по-настоящему трудно отыскать какие-то плюсы, зато программных ошибок и мутных текстур – навалом.



Понятные игры. Бриллиантовый бум



Оригинальное название:
Diamond Drop
Страна происхождения:
Германия

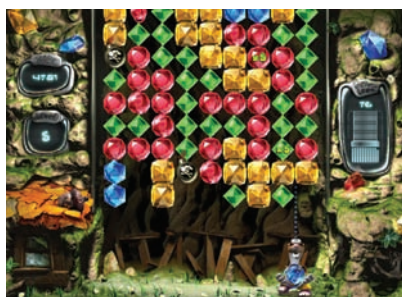
Жанр:
special.puzzle
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Intenium
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 128 RAM,
64 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/brilliant



PC (1 CD)

Умение крота Гарри заимствовать и возвращать обратно объекты выгодно отличает «Бриллиантовый бум» от похожих «казуалок». Вместо привычного автомата/пистолета, стреляющего чем попало, от алмазов и шариков до фруктов и мыльной пены, здесь используются чудесные руки «симпатичного ночного гуляки». Управление интуитивное: левой кнопкой мыши собираем драгоценные камни, правой подкидываем их вверх, в результате удара высвобождается энергия, необходимая кроту. Старая концепция – формирование одноцветных групп из трех и более штук – работает на ура, при этом игрок торопит не действующий на нервы таймер, а гора камней, что может насмерть придавить Гарри. Разнообразие привносят бонусы, дозированно появляющиеся в каждом раунде. Безумный самоцвет уничтожает на игровом поле предметы одного цвета; кусок пирога пополняет здоровье и дает дополнительные очки; магический бриллиант увеличивает количество однотонных камней, тем самым облегчая процесс их уничтожения. Тоска, однако же, смертная – и забавный крот не в силах что-то изменить.

РЕЗЮМЕ Казуальным играм, где во главу угла ставится выстраивание одноцветных фигур, необходимы свежие идеи. «Бриллиантовый бум» подтверждает сказанное.



Спокойной ночи, малыши! Веселая компания



Оригинальное название:
Спокойной ночи, малыши!
Веселая компания
Страна происхождения:
Россия

Жанр:
action.platform
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
DIP Interactive
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 256 RAM,
128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/veselaja_kompania



PC (1 DVD)

Наше общение с культовыми кукольными персонажами телепередачи «Спокойной ночи, малыши!» началось с «Приключений Хрюши», продолжилось в «Приключениях Степашки» и, по правилам хорошего тона, обещало завершиться в компании Филя и Каркуши. Однако в DIP Interactive решили, что в третьей серии будет участвовать весь квартет. Хрюша отправится на озеро Байкал и вновь слетает в космос (помните дружелюбных инопланетян?); Степашка посетит остров Кизи и черноморское побережье, где встретит дельфинов; пешеход-новичок Филя совершит восхождение на Эльбрус без специальной экипировки и доберется до Уссурийска; наконец, Каркуша пролетит над Уральской горной системой, от тундры до Оренбургских степей. Как и прежде, герои движутся по заданной программистами траектории, попутно собирая конфеты и кида камешки в агрессивно настроенных животных и насекомых; интерактивных объектов удручающе мало. По устоявшейся традиции в конце уровня предстоит выбрать между логическими и аркадными головоломками, призванными развить пространственное воображение, внимание и зрительную память.

РЕЗЮМЕ «Веселая компания» под копируку срисована с предшествующих частей, новшеств совсем нет. Впрочем, маленьким детям плавать на изменения в механике.



Понятные игры. Волшебная страна



Оригинальное название:
Понятные игры.
Волшебная страна
Страна происхождения:
Россия

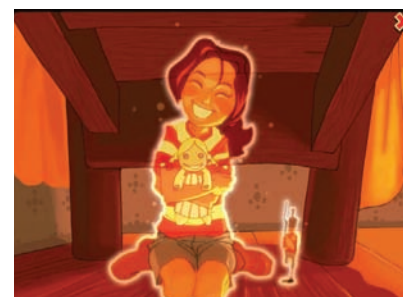
Жанр:
adventure.third-person.
fantasy
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Panoramik
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.2 ГГц, 256 RAM,
32 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/neverland



PC (1 CD)

Скрепя сердце, Диана Траверс принимает правила взрослой жизни: ходит на работу, оплачивает счета, помогает нуждающимся – а по вечерам плывет по волнам своей памяти, мечтая вернуться в беззаботное детство и еще раз побывать в стране потерянных игрушек. Мистическим образом ей это удается – и вот надувные клоуны уговаривают девушку отыскать предметы из списка на локациях с неподдающимися счету активными точками. Поиск осложняют мыльные пузыри, возникающие вследствие частых ошибок, которые можно лопать, щелкая мышкой. Для рассеянных припасены подсказки: звездочки водят хороводы вокруг какого-то участка, указывая примерное местонахождение предмета; вертушки тем быстрее крутятся, чем ближе курсор к нужной игрушке. Изредка обезьянки просыпаются и просят найти ценный объект: если хотите заработать подарок, выполняйте; если нет – используйте свисток, чтобы утихомирить плошевых нарушителей спокойствия. Несмотря на то что мы представляли себе страну игрушек другой, творение Panoramik радует тридцатью нарисованными от руки уровнями и анимированными комиксами.

РЕЗЮМЕ Стандартный пазл на внимательность вытаскивают из болота уныния и скуки бонусы да подсказочки, анимированные комиксы и Диана Траверс.



TUNING SHOW MOSCOW

новые даты проведения!
10-12 апреля 2009

В программе:

- Чемпионат Формула Дрифт в закрытом помещении;
- Рекорд России по аэрографии: роспись полотна в режиме он-лайн 12-ю художниками;
- Мастер-классы звезд автоспорта;
- Встречи клубных команд;
- Творческие встречи со знаменитыми персонами Москвы – героями журнала «Тюнинг Автомобилей»;
- Игровая зона: компьютерные симуляторы с гонками;
- Фотогалерея уникальных работ с авточемпионатов.

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



На DVD Игрокомикс

Обычно и дня не проходит, чтобы в редакционный почтовый ящик не упало письмо с просьбой поближе познакомить читателей с комиксом по мотивам Gears of War. А посему «Страна Игр» с разрешения компании «Майкрософт» публикует на DVD-приложении весь первый том комикса «Шестерни войны».

144 Авторские колонки

Мнение экспертов «СИ» и дружественных нам изданий о разном.

В этом номере:

Андрей «Дронич» Михайлюк

128 Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

В этом номере:
Batman R.I.P.

114 Аркада

Игровые автоматы, или попросту аркады, – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализированных залах. Они появились в конце прошлого века, но до сих пор популярны. В каждом номере мы рассказываем о новинках, которые достойны вашего внимания.

В этом номере:
Castlevania the Arcade

138 Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
INTEL CORE i7
Мини-тесты

130 Настольные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

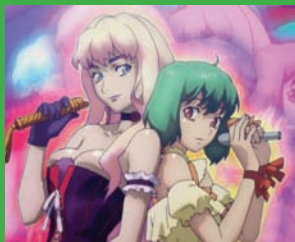
В этом номере:
War of the Ring
Цитадели (Citadels)

116 Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
Islands of Wakfu
Savage Moon
Sergey Ryapisov
3 on 3 NHL Arcade

Смотрите
также



Другие игры на DVD

Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн

Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV

Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV

СОДЕРЖАНИЕ



132 Банзай

Аниме и манга (то бишь, японские анимация и комиксы) традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В сотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:

Афросамурай
Затерянная вселенная
Kino's Journey: Complete Collection
Yes! Precure 5 Go Go! Okashi no Kuni no Happy Birthday

120 Кросс-формат

В этой рубрике речь идет не об отдельных произведениях того или иного рода, а о целых вселенных, благодаря кинематографу, комиксам, литературе, играм и телесериалам, ставших самостоятельными явлениями современной культуры. Мы знакомим вас с историей этих популярнейших миров, их космогонией и мифологией, а заодно подсказываем, с чего начать знакомство с ними.

В этом номере:

Игровое кино

ДРУГИЕ ИГРЫ



Итоги конкурса

В новогоднем (второй декабрьский за 2008 год) номере мы вместе с Zotac объявили конкурс на знание продукции компании. Среди ответов, присланных до 31 января, мы случайным образом выбрали три и определили победителей. Поздравляем!

Победители:

- 1) Тарас, г. Белгород, sukhov_t_n@rambler.ru
Приз: видеокарта Zotac 9400 GT DDR3 ZONE Edition
- 2) Денис, г. Москва, nitrorembo@rambler.ru
Приз: видеокарта Zotac 9500 GT AMP Edition
- 3) Кирилл, Тюменская обл., DoomoDoom@yandex.ru
Приз: видеокарта Zotac 9500 GT AMP Edition



Правильные ответы:

1) На графических процессорах какого производителя основаны видеокарты ZOTAC?
NVIDIA

2) Выберите модели видеокарт ZOTAC, которые поддерживают технологию NVIDIA PhysX:
Zotac GeForce GTX 280, Zotac GeForce 8500 GT, Zotac GeForce 9400 GT ZONE

3) Как называется внешний контроллер разгона для видеокарт ZOTAC?
NITRO

4) Как называется серия видеокарт ZOTAC с пассивным охлаждением?
ZONE

5) На сколько лет ZOTAC дает гарантию на свою продукцию?
5 years

6) Какая популярная игра поставляется в комплекте с графическими картами ZOTAC серии GeForce GTX 200?
Far Cry 2

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами — добро пожаловать в клуб!

Castlevania the Arcade

Castlevania, кажется, идет дорожкой Соника: как в Konami ни хитрят, а вытянуть сериал в 3D не получается. На портативных консолях каждый год, как по расписанию, выходят переделки Symphony of the Night, но третье измерение уже почти десять лет остается для сериала неприступным.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра» www.wizardgame.ru



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Сначала пытались перенести на объемные уровни геймплей из плоских игр. Получились Castlevania 64, Lament of Innocence и Curse of Darkness. Ничего хорошего, иначе говоря, из затеи не вышло. Тогда авторы принялись экспериментировать. Первый их опыт владельцы Wii уже смогли оценить — им стал файтинг Castlevania Judgment.

Но это было только начало: в 2009-м выходят аж три аркадные игры по Castlevania — один рельсовый слешер (или шутер?) и две рулетки. Рулетки не такие позорные, как можно подумать, но о них позже. Сначала — главное блюдо, Castlevania the Arcade.

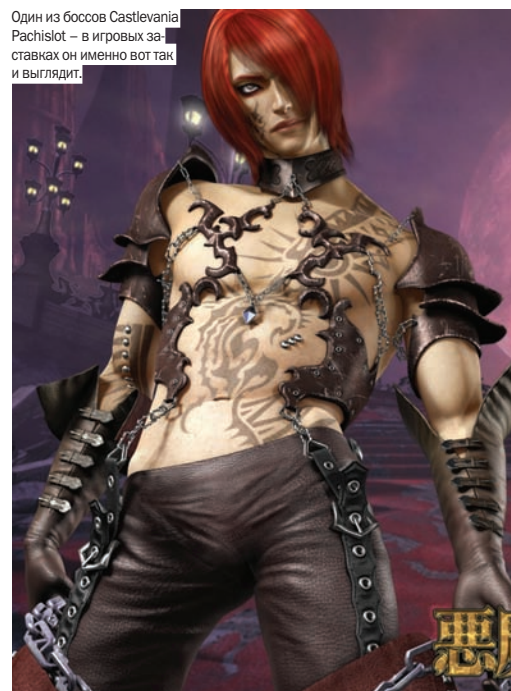
Помнится, когда продюсер Кодзи Игараси объяснял прессе выбор жанра для Judgment, он случайно обронил слова: «Слешер с сенсорным управлением из Castlevania все равно бы не вышел». Вопреки всему, именно слешер в Konami и сделали. В Castlevania the Arcade вид от первого лица, но на автомате нет моделей пистолетов и автоматов, игроки берут в руки... Wiimote, которым нужно махать как хлыстом. Фактически это, конечно, не Wiimote,

а просто палочка с двумя кнопками. Но работает точно так же.

Вооружившись такими пультами, игроки, перво-наперво, выбирают персонажа: им становится либо безымянный охотник на вампиров, либо леди-стрелок. Герой высаживается у входа в замок Дракулы и потихоньку продвигается вглубь. На пути встречается сначала армия скелетов, затем привидения, летучие мыши и коронные для сериала боссы — гарантируют появление Смерти, водяного дракона, минотавра и Дуллахана.

На уровни вы смотрите из глаз героя, а двигается персонаж самостоятельно — вам остается только махать пультом и пытаться поразить врагов. А по ним вполне можно и промахнуться — перед ударом стоит навести на монстра прицел и только потом рубить сплеча. И хлыст (у героя-мужчины), и меч (у героини-девушки) работают лишь на маленькие дистанции, поэтому врагов нужно аккуратно подпускать к себе. Меч, как объясняют разработчики, слабей хлыста, но леди отыгрывается за счет более сильного альтернативного оружия. В то время как охотник на вампиров лишь бросает в скелетов ножи, его напарница не стесняется ис-

Один из боссов Castlevania Pachislot — в игровых заставках он именно вот так и выглядит.

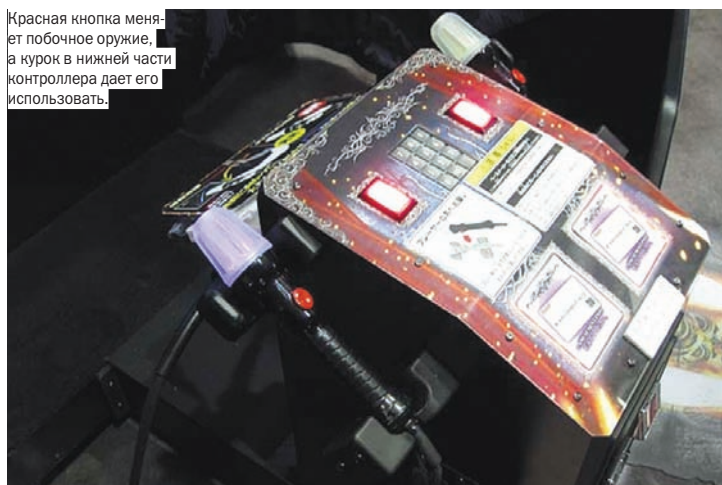


В CASTLEVANIA THE ARCADE ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА, НО ЗДЕСЬ НЕТ ПИСТОЛЕТОВ И АВТОМАТОВ — ДРАТЬСЯ НУЖНО ХЛЫСТОМ ИЛИ МЕЧОМ.

От врагов все еще летают хитпоинты, хотя элементов RPG в игре почти не осталось.



Красная кнопка меняет побочное оружие, а курок в нижней части контроллера дает его использовать.



Скорее в номер!

В США вышло две прозападных гонки от Sega: Harley Davidson и Hummer. Названия не врут – в первой игре вы усаживаетесь на модель мотоцикла, во второй оказываетесь в открытой кабине джипа. Оба транспорта с трудом входят в повороты, но все равно летают по трассам на огромных скоростях. Игры используют современное железо Lindbergh и выглядят отлично.



Хочу!

Все три игры выходят в Японии в начале этого года. У рулеток, понятное дело, нет ни единого шанса доехать до нас, а вот слешер Castlevania the Arcade, вполне возможно, закупят российские владельцы аркад. Но не в ближайшие месяцы – до окончания финансового кризиса вы вряд ли вообще найдете в залах новые машины.



По Silent Hill и Castlevania, главным консольным сериалам Konami, автоматы уже сделали. На очереди Metal Gear?

Cabinet Dimensions (W x D x H): 2.135 x 2.285 x 2.135
www.konami.co.uk

пользовать ружье. Управляются все метательные и огнестрельные средства защиты одинаково – вы целитесь во врага и жмете на курок в нижней части контроллера. С другой стороны на пульте находится кнопка, которая меняет вид альтернативного орудия. И святую воду, и секиры, и кресты можно будет найти и использовать.

При этом героя и его оборудование дают прокачивать, а прогресс сохраняется на карточку e-Amusement, которой у нас в стране нет, как, впрочем, и самой Castlevania the Arcade.

Казалось бы, игру ничто не мешает портировать на Wii. Но если такой переход и возможен, графику с ним придется значительно упростить – здесь движок продвинутый, а задники, хотя и темные, но все-таки очень приятные на вид.

Поклонникам сериала, наверное, интересно узнать подробности сюжета. Ничем им помочь не можем – известно только, что безымянные герои снова дерутся с Дракулой и его приспешниками. Скорее всего, история будет альтернативной, не связанной с каноническим сюжетом. Это, в конце концов, всего лишь рельсовый шутер.

У нас на повестке дня еще две новых аркады Castlevania, обе «однорукие бандиты». Первая, Castlevania the Medal, мало чем выделяется. Игроки тут дергают ручку автомата и следят

за крутящимися барабанами в надежде на джек-пот, а по экрану в это время бегают моделька Рихтера Бельмонта – он дерется с разнообразными демонами и боссами. В зависимости от того, везет вам или нет, герой либо побеждает злыдней, либо проигрывает им.

Второе электронное казино, Castlevania Pachislot, намного интересней. Здесь активно используются два экрана. На нижнем вертятся барабаны, каждый из которых останавливается отдельной кнопкой. Так у игрока создается иллюзия, что от него зависит, какая комбинация элементов окажется на табло. На втором, верхнем экране в это время показываются нарисованные специально для игры шикарные CG-ролики. Собрать из таких сценок фильм – и он любой Degeneration за пояс заткнет.

Общий сюжет в этих роликах уловить тяжело: игра то и дело прыгает с одной сценки на другую, никак это толком не объясняя. Зато происходящее на экране полностью зависит от вас. Бельмонт занес хлыст над Дракулой и выжидающе смотрит в камеру – какая же комбинация появится на табло? Три семерки – и враг повержен. При этом в рулетке куча мини-игр, специальных режимов и потрясающей красоты драки с боссами. Так вот, оказывается, что в Японии называют «игральными автоматами». **СИ**

БЕЛЬМОНТ ЗАНЕС ХЛЫСТ НАД ДРАКУЛОЙ И ВЫЖИДАЮЩЕ СМОТРИТ В КАМЕРУ – КАКАЯ ЖЕ КОМБИНАЦИЯ ПОЯВИТСЯ НА ТАБЛО? ТРИ СЕМЕРКИ – И ВРАГ ПОВЕРЖЕН.

В нижней части экрана показывается не только количество оставшихся крестов, но и «уровень» оружия.



Драться с боссами при помощи кнута не так скучно, как кажется. В противника нужно периодически метать ножи, а иногда приходится и отбивать вражьи пули.








Live Network Channel




Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр

-  Zuma, 19 Мбайт, \$9.99
-  Super Street Fighter II Turbo HD Remix, 303 Мбайт, 535 руб.
-  Noby Noby Boy, 360 Мбайт, 140 руб.
-  Supersonic Acrobatic Rocket Powered Battle Cars, 177 Мбайт, 345 руб.
-  flower, 628 Мбайт, 275 руб.

Демоверсии:

-  Yakuza 3, 1.25 Гбайт
-  Afro Samurai, 452 Мбайт
-  MotorStorm Pacific Rift, 673 Мбайт

Дополнения:

-  Disgaea 3: Absence of Justice: Disgaea 2 Sacrebleu Set (Priere, Tink, Yukimaru), 1.23 Мбайт, \$5.99 или \$1.99/шт.
-  Lumines Supernova: Classic Pack, 136 Мбайт, \$4.99
-  LittleBigPlanet: Ape Escape Costume, 1 Мбайт, 70 руб.
-  LittleBigPlanet: Toro Costume, 1 Мбайт, 70 руб.
-  LittleBigPlanet: Wipeout Mini-Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
-  NBA: All Star Weekend Pack, 39 Мбайт, бесплатно
-  Street Fighter IV: Brawler Costume Pack, 116 Кбайт, \$3.99
-  Burnout Paradise: Legendary Cars Collection (Carson GT Nighthawk, Hunter Manhattan Spirit, Jansen 88 Special, Hunter Cavalry Bootlegger), 108 Кбайт, 275 руб. или 70-140 руб./шт.
-  Burnout Paradise: Time Savers Pack, 108 Кбайт, 170 руб.
-  Mirror's Edge: Pure Time Trials, 134 Мбайт, 275 руб.
-  Skate 2: Dyrdek's Fantasy Plaza Pack, 252 Мбайт, 140 руб.
-  Naruto: Ultimate Ninja Storm: Pack 9, 100 Кбайт, бесплатно
-  Rock Band: The Fratellis Pack 01 («Flathead», «Henrietta», «Creepin' Up the Backstairs»), 90 Мбайт, £2.49 или ?0.99/шт.
-  Rock Band: Downloadable Tracks (White Zombie «More Human Than Human», Turbonegro «Wasted Again», White Zombie «Black Sunshine», Average White Band «Pick Up the Pieces»), 24-36 Мбайт, £0.99/шт.
-  Guitar Hero World Tour: Oasis «Dig Out Your Soul» Full Album («Bag It Up», «The Turnings», «Waiting for the Rapture», «The Shock of the Lightnings», «I'm Outta Time», «(Get Off Your) High Horse Lady», «Falling Down», «To Be Where There's Life», «Ain't Got Nothin'», «The Nature of Reality», «Soldier On»), 458 Мбайт, £13.99 или £1.59/шт.
-  Guitar Hero World Tour: Acoustic Track Pack (Incubus «Drive», The Shins «New Slang», Ryan Adams «Wonderwall»), 119 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

Islands of Wakfu

XBLA АНОНС

Жанр: action, beat-'em-up | Издатель: Microsoft | Разработчик: Ankama Games | Дата выхода: конец 2009 года

ММО-рынок – самый настоящий Клондайк для разработчиков видеоигр. В нем найдется место каждому, даже неопытному новичку. Французские разработчики из Анкама тоже попытались удачу на этом поле – и не прогадали. Их первый проект DOFUS сорвал джек-пот, база подписчиков уже приближается к десяти миллионной отметке. Честолюбивые французы на достигнутом не остановились, поэтому следующая их MMORPG бьет сразу по всем фронтам: релиз Wakfu поддерживается медийно (комиксами, мультсериалами, мерчандайзом) и даже спин-оффом для XBLA, о котором мы сейчас и расскажем. До Islands of Wakfu студия Анкама себя в консольной разработке не пробовала, но пока поводов для беспокойства не видно. События вселенной Wakfu имеют место ровно через тысячу лет после происходящего в DOFUS. Исходя из названия игры, можно было бы предположить, что сюжет будет развиваться параллельно с MMO-версией, но ходят слухи, что это будет еще и приквел к DOFUS. Кое-что известно и о геймплее: в паре с другом (вероятно, игра будет под-

держивать кооператив на одной консоли или через Live) мы будем противостоять толпам монстров, заступившим путь к тайнам мира DOFUS/Wakfu. Нам это видится как будни какой-нибудь корейской MMORPG – grind, grind, сплошной grind (как будто его и в онлайн не хватает). Визуально игра будет выглядеть как нечто среднее между самой Wakfu и мультсериалом по ее мотивам. Да вам и самим по скриншотам видно – французы на высоте. Надеемся, к релизу проект не утратит своей привлекательности – в таком случае мы имеем все шансы получить от разработчиков из Старого Света (а это редкость, учитывая, что основная масса игр разрабатывается американцами или азиатами) более чем достойный ответ Savage Moon с PSN.

Алексей Косожихин

ДОСТОЙНЫЙ ОТВЕТ SAVAGE MOON С PLAYSTATION NETWORK?

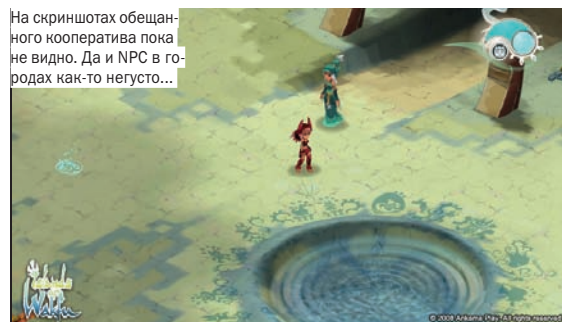
Над фоновыми пейзажами художники потрудились особо.



Islands of Wakfu выглядит словно Ragnarok Online, к которому внезапно прикрутили красивую графику.



На скриншотах обещанного кооператива пока не видно. Да и NPC в городах как-то негусто...



» Savage Moon ★★★★★

PSN НОВИНКА

Жанр: strategy, real-time, sci-fi | Издатель: SCE | Разработчик: SCE | Размер: 206 Мбайт | Зона: | Цена: 275 руб.

Страатегии в реальном времени нашли отличную лазейку на PS3 – не получается напролом (нормальных RTS на консоли от Sony меньше, чем пальцев на одной руке у фрезеровщика), так есть и черный ход. Его роль играет PSN, а в качестве диверсанта выступает выросший из офисно-развлекательных флэшек мини-жанр tower defense. Первый же экземпляр, как вы помните, стал прорывом – PixelJunk Monsters была хороша, с какой стороны ни посмотри. Новобранец Savage Moon продолжает это доброе начинание как может. Разумеется, поменялся сеттинг – и, нам кажется, нельзя было найти более подходящий. Помните знаменитый эпизод с осадой форта в экранизации «Звездного десанта»? Savage Moon будто бы только на его основе и создана. Далекая планета – есть. Одинокая крепость в чужеродном пейзаже – есть. Наконец, полчища кровожадных «жуков» – тоже есть. Как в PixelJunk Monsters (да и в любой tower defense, по сути), враги здесь наступают волнами, выходя из своих «нор» в четко обозначенный момент, который, правда, можно приблизить, получив за это бонусные кредиты. Но все же основной источник доходов – убийство неприятеля. На полученные деньги мы устанавливаем новые башни (вот только строить где попало не дают), улучшаем старые и попутно

изучаем технологии, открывающие доступ к новым оборонительным сооружениям. Придется постоянно думать над расстановкой – жуки умеют и летать, и ползать под землей, не говоря уж о том, что и на поверхности подходов к базе они находят немало. Хотя разработчики сделали послабление – за дополнительную плату погрызенный штаб можно починить. При прохождении кампании это сильно помогает: пару монстров не грех и пропустить. А вот в «Режиме мести» (игра, кстати, полностью переведена на русский) такое вряд ли сойдет с рук – насекомым по условию нет конца, и поражение неизбежно.

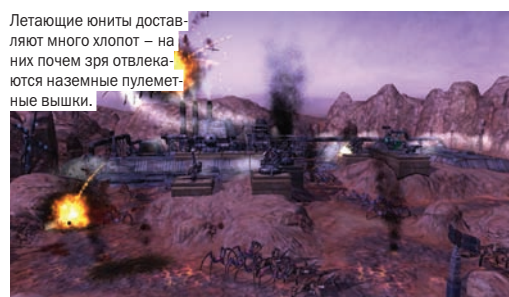
С таким синглом просто не остается времени жалеть об отсутствии мультиплеера. Тем более что и по части графики Savage Moon тоже отличилась: можно без преувеличения сказать, что это лучшее 3D на всей PSN. В остальном – просто отличная игра, в чем-то даже превосходящая PixelJunk Monsters.

Алексей Косожихин

ЖУКИ УМЕЮТ И ЛЕТАТЬ, И ПОЛЗАТЬ ПОД ЗЕМЛЕЙ...



На пути вражеских орд можно поставить заграждения, но останавливают они не каждого.



Летающие юниты доставляют много хлопот – на них почем зря отвлекаются наземные пулеметные вышки.



Тактика «понастроить побольше пушек рядом с точками появления противника» работает только тогда, когда все эти точки – рядом.



В редкую минуту затишья главное – успеть закончить все приготовления к торжественной встрече врага.



Человек – царь природы! Вот только жуки об этом не знают.

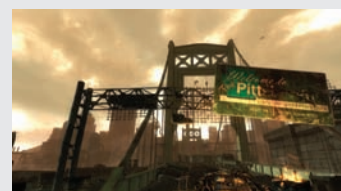
Новости

Алексей Косожихин

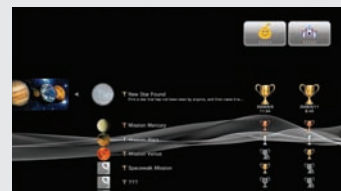
На PlayStation Network начался сезон Весенней Лихорадки. Нас ожидает целая лавина отличных игр – от уже вышедших Flower и Noby Noby Boy до эксклюзивной The Punisher: No Mercy и эпизодической Watchmen. Кроме того, классические тайтлы, вроде Echochrome или PAIN, будут продаваться со скидкой.



Появились подробности, касающиеся второго дополнения к Fallout 3 – The Pitt. Действие будет происходить в городе Питтсбург, который война потрепала не так сильно, как Вашингтон. В центре города – поселение работяг, одним из заданий будет втереться в доверие к боссу Рейдеров – печально известных хулиганов и балагуров Пустоши. И ведь даже не придется долго ждать – Bethesda отсрочила релиз всего на месяц, дополнение должно появиться уже в марте.



На форуме GameTrailers появилось правдоподобное инсайдерское сообщение от якобы сотрудника Sony, в котором тот раскрыл подробности будущего обновления прошивки PlayStation 3. Впрочем, ничего особенного, чистая косметика: информация о трофеях будет показываться прямо во френдлисте, настройки темы и интернет-браузер можно использовать при запущенной игре, внешний вид Gamer Card приведен в соответствие с PlayStation Store и прочее в таком же духе.



Эксл Роуз, лидер рок-группы Guns n' Roses, рассказал, что их новый альбом Chinese Democracy пополнит фонотеку Rock Band уже этой весной. Первоначально ходили слухи о декабрьской премьере, но, видимо, не срослось. Другая, более любопытная весть – творчество знаменитого рэп-исполнителя Снуп Догга тоже не обойдет стороной Rock Band. Нам не совсем понятно, можно ли будет исполнять его треки полной группой, но, памятуя об опыте Beastie Boys, надеемся на лучшее.

Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр

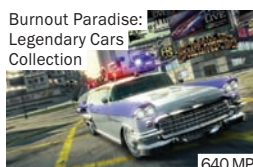
- Death Tank, 54 Мбайт, 1200 MP
- Minesweeper Flags, 165 Мбайт, 400 MP
- 3 on 3 NHL Arcade, 181 Мбайт, 800 MP
- R-Type Dimensions, 149 Мбайт, 1200 MP
- FunTown Mahjong, 149 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:

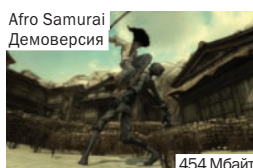
- Afro Samurai, 454 Мбайт
- Tom Clancy's HAWX, 724 Мбайт

Дополнения:

- Burnout Paradise: Legendary Cars Collection (Carson GT Nighthawk, Hunter Manhattan Spirit, Jansen 88 Special, Hunter Cavalry Bootlegger), 108 Кбайт, 640 MP или 160-320 MP/шт.
- Burnout Paradise: Time Savers Pack, 108 Кбайт, 400 MP
- Onechanbara: Bikini Samurai Squad: Extra Costume/Character Data, 304 Мбайт, 1600 MP или 0-500 MP/шт.
- Mirror's Edge: Pure Time Trials, 180 Мбайт, 800 MP
- Skate 2: Dyrdek's Fantasy Plaza Pack, 236 Мбайт, 400 MP
- The Maw: Deleted Scene – Brute Force, 604 Кбайт, 100 MP
- Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned, 2 Гбайт, 1600 MP
- Rock Band: The Fratellis Pack 01, 90 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (White Zombie «More Human Than Human», Turbonegro «Wasted Again», White Zombie «Black Sunshine»), 23-36 Мбайт, 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Acoustic Track Pack, 96 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Wings Track Pack, 105 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.



640 MP



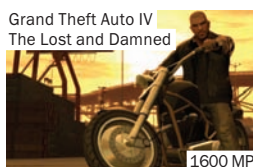
454 Мбайт



454 Мбайт



800 MP



1600 MP

Dress ★★★★★

Жанр: special.virtual_life.dressing | Издатель: Sony | Разработчик: Sony | Размер: 2163 Мбайт | Зона: Япония | Цена: 2000 йен

Мода – это тема, почти не затронутая в видеоиграх. Одна из последних попыток познакомить геймеров с фэшн-индустрией – Dress от Sony. Dress не является игрой в привычном понимании. Издатель позиционирует Dress как «интерактивный журнал мод», и это определение вернее всего отражает суть. Условно Dress разделена на две части: Real Brands и Real Create. В первой, выбрав тот или иной бренд, можно прочитать небольшую справку о нем, а в dress channel посмотреть тематическое видео. Для каждого бренда доступна и собственная мини-игра, в которой можно собирать виртуальные копии модных вещей. Сами по себе эти интерлюдии оригинальны и интересны, но вот геймплей в них страдает от недостаточной проработки. В настоящее время в Dress представлены лишь две марки одежды (Puma от Михару Ясухио и Veams-T), но в будущем мы ожидаем весомых пополнений. Вторая часть, Real Create, предназначена для создания собственной одежды. Инструментарий для работы достаточно обширен и позволяет выбирать фасон, расцветку, рисунок на одежде, его расположение, размер и цвет. Можно добавлять

Персонажи с легкостью могут исполнить брейк-данс.



надписи и логотипы с символикой игр от Sony. Самый интересный аспект Real Create – возможность заказать реальную копию той вещи, что вы создали в игре. Работает это, разумеется, только в Японии.

Сбор одежды и ее создание служат вполне понятной цели – одеванию персонажей. На выбор вам пятерка юношей и столько же девушек. Каждый «манекен» можно нарядить либо в заранее приготовленные, либо в самостоятельно созданные предметы гардероба, а затем вывести на виртуальное дефиле. Особого смысла в этом нет, но смотрится неплохо. Sony обещает регулярные обновления Dress: понадемся, что в будущих выпусках будут исправлены все недостатки дебюта. Ведь при очевидной оригинальности задумки реализация заметно страдает от нехватки контента. Нам бы хотелось, чтобы в «интерактивном журнале мод» появились бренды вроде Apuweiser-riche, Golds Infinity или Ravijour. Это помогло бы внести разнообразие в представленный модельный ряд, пока что сплошь состоящий из вещей спортивного типа.

Сергей Ряписов

В Graphic Store можно купить новые логотипы для создания одежды.



Ретроклассика

PS one Classics:
нет

Xbox Originals:

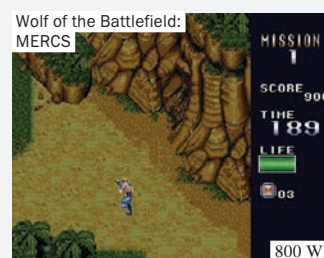
- Grabbed by the Ghoulies, 3 Гбайт, 1200 MP

Virtual Console:

- Sonic Chaos, SMS, 500 WP
- Life Force, NES, 500 WP
- Wolf of the Battlefield: MERCS, SMD, 800 WP
- Winter Games, C64, 500 WP
- ClayFighter, SMD, 800 WP



1200 MP



800 WP

3 on 3 NHL Arcade ★★★★★

XBLA/PSN **НОВИНКА**

Жанр: sports.traditional.Ice_hockey.arcade | Издатель: EA Sports | Разработчик: EA Sports | Размер: 181 Мбайт | Зона: | Цена: 800 МР

Что есть спорт? Многие видят в нем какой-то особый варгейм со своими странами и армиями — для таких создаются многочисленные менеджеры команд (NHL Eastside Hockey Manager, например). Игрокам проще подавай тактику — и тут на сцену выходят спортсимы вроде FIFA или NBA. А как быть с теми геймерами, для которых, например, хоккей — это повод для веселой возни на льду без всяких там скучных правил? EA Sports позаботилась и о таких, выпустив 3 on 3 NHL Arcade.

Уже в главном меню мы осознаем всю несерьезность игры: навигация сопровождается забавными пародийными звуками, вроде «хвыщ» или «бойнк». Услышите — поймете. Веселье продолжается и на катке: хоккеисты радостно забивают на обычные правила и как будто придумывают новые на ходу. На каждую команду — всего по четыре игрока: вратарь и три нападающих/защитника. К слову об игроках: в 3 on 3 NHL Arcade можно выбирать из 40 лицензированных хоккеистов, но делятся они всего на 3 категории: «быстрые», «сильные» и «золотая середина» (то есть «ни рыба ни мясо»). Игроки одного класса различаются лишь номером на форме да «текстурой лица» на гигантской голове (модели спортсменов выполнены на манер анимешных чибиков). Хотя какое-то разнообразие

Большой игре — большого вратаря!



Похоже, непропорционально большие головы спортсменов распугали всех болельщиков.



Без шуток. Почти.

Неразборчивые матюки хоккеистов и «бонусные» банановые кожурки в 3 on 3 NHL Arcade могут со временем и надоесть. Как только такое случится, ознакомьтесь с линейкой NHL Hitz от Midway (игры этой серии выходили в начале века на Xbox, PS2 и GameCube). Там и головы игроков нормального размера, и даже судьи есть. NHL Hitz выглядит намного серьезнее... пока вам не предложат взять в команду клоуна или дельфина.

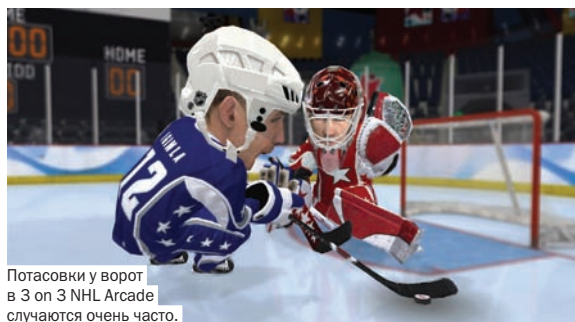
вносят бонусы — они иногда вываливаются из противников и могут, например, уменьшить вратаря до размеров шайбы. Перед стартом матча сложность и скорость игры можно настроить так, что даже новички смогут уверенно забивать голы. А на радость профи кроме стандартной «кнопочной» схемы управления 3 on 3 NHL Arcade предлагает и так называемый Skill Stick прямым из NHL 09, позволяющий точнее управлять хоккеистом при помощи правого аналогового стика.

Наконец, самая важная часть игры — мультиплеер — реализована безупречно. Ну, или почти безупречно. На одной консоли могут одновременно играть друг против друга до четырех игроков. Собрав дома команду, можно выступить и в Live-состязании, правда, по непонятной причине играть в одной команде с зарегистрированными пользователями нельзя — потому-то вся команда и должна собраться в одном месте. Но вместе, как известно, веселее!

Алексей Косожикин

ВЕСЕЛАЯ ВОЗНЯ НА ЛЬДУ БЕЗ ВСЯКИХ СКУЧНЫХ ПРАВИЛ!

Забивать голы можно и выпендриваясь триксотами.



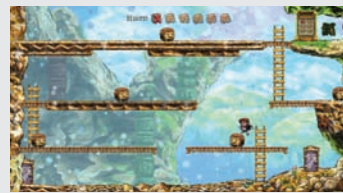
Потасовки у ворот в 3 on 3 NHL Arcade случаются очень часто.

Новости

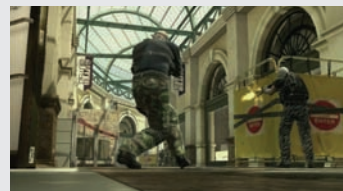
Одно из главных событий на Xbox Live — наконец-то вышло эксклюзивное дополнение для GTA IV под названием The Lost and Damned. Релиз предварялся всяческими развлечениями, вроде байкерских нарядов для NXE-аватаров. Правда, уже не обошлось без скандала — как выяснилось, после установки дополнения цензура в игре становится жестче. В Rockstar каются, что это они не со зла, и обещают вскоре вернуть нам наши фонтаны кровушки.



Braid, шедевральный платформер родом с XBLA, наконец-то обзавелся датой релиза на PC. Компьютерщики получают шанс познакомиться с историей Тима уже 31 марта, а стоит игра будет \$14.95. Первоначально планировалось продавать ее аж за \$20, но разработчик одумался и решил, что чем больше человек поиграет в Braid — тем лучше, а деньги не так уж и важны.



Konami раскрыла секрет содержимого SCENE — следующего аддона к шутеру Metal Gear Online. На поле боя к нам присоединятся Райден в обтягивающих рейтузах и женский любимчик Вамп. В дополнении добавят тройку уровней, а также целый перечень новых настроек. Ждать не придется вовсе — к моменту выхода журнала SCENE уже появится на виртуальных полках PlayStation Store.



Едва мы успели позабыть об Unreal Tournament 3, как к нему уже на всех парах спешит массивное дополнение. 5 марта так называемый Titan Pack добавит в PS3 и PC-версии мультиплеерного шутера кучу новых карт, два игровых режима (Greed и Betrayal) и мутатор Titan, превращающий игрока в гигантское алчущее крови чудовище. Ах да, за все это нам не придется платить ни копейки.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх

ДРУГИЕ ИГРЫ



ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

Игровое кино

Есть много разных фильмов, имеющих отношение к играм. И речь сейчас пойдет не об экранизации Tomb Raider.

В 1895 году, 28 декабря, из пункта «А», находившегося на бульваре Капуцинов в Париже, выехал с черепашей скоростью поезд. Первоначально было не вполне понятно, куда идет сей поезд, зачем и доберется ли он вообще когда-либо куда-либо. Трудлюбивые рабочие, в жизни не слышавшие о таких штуковинах, как «генеральный план» и «перспективы развития», ежедневно прокладывали новые рельсы, поезд по рельсам этим уверенно полз. Бессмысленность всего этого процесса, помноженная на горячее рвение его участников, создавали стойкое ощущение, что рано или поздно что-то случится. И это предчувствуемое что-то вскоре действительно случилось: поезд неожиданно принялся набирать скорость. Скептики и ортодоксы, выстраивавшиеся вдоль железной дороги с тухлыми яйцами, открыв рты, наблюдали, как некогда тихоходный паровоз со свистом проносился мимо них, обдавая грязью и клубами пыли. Сперва на землю падали принесенные яйца, а несколько мгновений спустя — челюсти. ... Чуть позднее к поезду прикрутили огромные колонки, потом — раскрасили его во все цвета радуги. И к середине двадцатого века из малопонятной нелепицы он сделался одним из важнейших достижений человечества.

В феврале 1962 года из пункта «Б» — Массачусетского технологического института — выкатилась маленькая тележка. Надпись на деревянном боку колымаги гласила: «Spacewar!», однако даже беглого взгляда на нее хватало, чтобы дать прогноз о том, что в космических войнах тележке этой вряд ли доведется поучаствовать. Наиболее вероятным для нее исходом было столкновение с каким-нибудь расположенным на территории института сараем и превращение в грудку бесполезных деревяшек. Однако, вопреки всем прогнозам, тележка не только не разбилась о пресловутый сарай, но, протаранив, разнесла его в щепки. Разделавшись точно так же с воротами, героиня сей истории вырвалась на свободу и понеслась, стремительно набирая скорость... навстречу поезду.

Здесь, пожалуй, следует прерваться и пояснить тем читателям, которые увязли в болоте иносказательности, что поезд послужил аллегорией кинематографа, тележка — видеоигр. В непростой судьбе этих родов искусств есть немало общего — и кинематограф, и видеоигры — порождения прогресса, встречены были с изрядным скепсисом и эволюционировали с невероятной скоростью. Их столкновение предопределила сама судьба: как два

стрелка из классического вестерна, они шли друг к другу, выбивая из земли клубы пыли, щуря глаза и теребя рукоятки револьверов. Один уже довольно зрелый мастер, другой — совсем еще зеленый, но жутко амбициозный гринхорн. Ни тот, ни другой не знали, чем закончится их randevu, но понимали, что встрече этой никак не избежать — слишком уж мал оказался городок для них двоих, решительно невозможно было разгуливать по нему, не замечая другого героя.

Жарким летом 1982-го поезд и теперь уже бронированная тележка столкнулись, вызвав восторг у тысяч собравшихся на это поглазеть зрителей. Однако ожидаемой многими катастрофы не произошло — тележка мягко откатилась от поезда и совершенно неожиданно поехала в ту же сторону, что и разукрашенный музыкальный состав. Стрелок-мастер и гринхорн пожали руки и договорились в меру сил друг дружке помогать. Вряд ли это можно было назвать товарищескими отношениями, но на полноценное партнерство вполне тянуло.

«Трон»

Стивен Лисбергер, молодой человек двадцати с чем-то лет, впервые увидел видеоигру в середине 70-х. Увы, ни точной даты, ни назва-

Легендарные гонки на световых мотоциклах. Трейд-марк «Трона». Правила игры просты – задача каждого из игроков состоит в том, чтоб заставить оппонента врезаться в оставшийся колесами видимый шлейф.



ния игры история для нас не сохранила, однако сберегла она мысли, промелькнувшие в тот миг в голове творчески настроенного юноши. «Как, оказывается, похожи кино и компьютерные игры, – удивился Лисбергер, – было бы интересно совместить их на одном экране...» В отличие от тех, у кого мысли и дела движутся по двум параллельным прямым, Стивен идеей этой поистине загорелся. Заразив энтузиазмом своего приятеля, Дональда Кушнера (в будущем – очень плодовитого продюсера кинофильмов категории «Б»), во второй половине 70-х он создал анимационную студию, где Стивен и Дональд, помимо работы над мультфильмами, обдумывали рецепт новаторского коктейля из фильма и видеоигры.

Лисбергер, предвидя серьезные финансовые затруднения (первоначально он собирался оплачивать съемки из своего кармана и деньгами друзей), желал сделать фильм преимущественно анимационным, ограничив присутствие актеров небольшими игровыми вставками. Однако вскоре к делу подключилась The Walt Disney Company, жаждавшая вбухать десяток-другой миллионов в какой-нибудь перспективный новаторский проект. Понятное дело, почувствовав близость исполнения мечты, Лисбергер и Кушнер в лепешку разбились, чтобы доказать диснеевским боссам, что более перспективного и новаторского проекта, чем фильм-игра им не найти. И боссы поверили.

Участие одной из крупнейших киностудий, с одной стороны, изрядно ограничивало свободу творчества (под огромным диснеевским транспарантом: «Нам нужно что-то новенькое» мелкими буквами, разумеется, было указано, что это новенькое не должно содержать сцен кровавого насилия, голых барышень, нецензурной брани, особо страшных эпизодов и прочих шуток, без которых немислимо Настоящее Кино), с другой – открывало невиданные доселе горизонты. К работе немедленно бы-

ли подключены два авторитетных дизайнера и один сверхавторитетный (Жан «Мёбиус» Жиро); визуальные эффекты поручили четырем крупнейшим на тот момент компаниям, специализирующимся на компьютерной графике; саундтрек для фильма заказали Уэнди Карлос, тогдашней королеве электронной музыки.

У «Диснея» было все. Все, кроме машины времени. Посему, увы, полноценной технологией, позволяющей совмещать в одном кадре компьютерную графику и отснятый на пленку материал, создатели картины не располагали (да-да, четверть века назад несложную эту процедуру, которую сейчас можно без особых затруднений произвести в любом продвинутом видеоредакторе, практически невозможно было осуществить даже в студийных условиях). Пришлось пользоваться подручными средствами: тривиальным и экспериментальным. Тривиальное предполагало «ввинчивание» между сгенерированными на компьютере изображениями кадров с участием живых актеров. Экспериментальное – покадровую фотографическую обработку и раскраску материала, отснятого на черно-белую (!) пленку на абсолютно черных (!) фонах (увлекательнейший этот процесс породил невероятное количество изощренных ругательств со стороны занятых на проекте художников и обошелся в столь внушительную сумму, что по завершении съемок был навеки вычеркнут из кинематографического инструментария).

9 июля 1982 года фильм, получивший название «Трон» (от слова «ЭлектРОНИка»), представили широкой американской общественности. Витавший в воздухе запах киберпанка, пришествие которого ожидалось со дня на день, накрывающая города и села волна аркадомании и рождающийся на глазах культ видеоигр сделали свое дело – публика приняла фильм с восторгом. Затраченные на «Трон» деньги (\$17 млн) принесли почти стопроцентную прибыль, большинство авторитетных кинокри-

Rogue Synapse

Сколько скорбен был бы мир, если бы в нем не существовали замечательные люди, именуемые энтузиастами. Утверждение это справедливо не только для частного какого-то случая, но применительно ко всей жизни на Земле. Однако на сей раз речь идет о вполне конкретных энтузиастах – о любительской студии Rogue Synapse, взвалившей на себя бремя воссоздания в реальном мире аркадных автоматов, фигурировавших в классических фантастических фильмах. На счету умелых разработчиков уже почти десяток грамотно воспроизведенных видеоигр, из которых нас более всего интересуют Space Paranoids, имитирующая одноименную аркаду из «Трона», и Starfighter из «Последнего звездного бойца».

Игры разрабатывались специально под аркадное управление, однако опробовать их вполне возможно и на обычной компьютерной клавиатуре. И Space Paranoids, и The Last Starfighter распространяются совершенно бесплатно и могут быть свободно скачаны с сайта студии – <http://www.roguesynapse.com>. Кроме того, там же найдется и уйма полезных шуток, которые пригодятся тем, кто решит воссоздать у себя дома игровые автоматы.

О стопроцентной аутентичности «Космических параноиков» оригиналу говорить довольно сложно – лишь один уровень игры был показан в фильме так, как он выглядел на экране аркады. Остальные 14 с разной степенью точности воссоздают те забавы, в которых принимали участие сами персонажи картины. А вот «Звездный боец» – настоящий шедевр копировального искусства. Игра настолько похожа на свой киношный прототип, что при наборе очков в особо крупном размере и впрямь начинаешь волноваться – а не придется ли через пару-тройку часов защищать звездный Фронт от ярых атак инопланетных негодяев.



Вверху: Его величество ПМК, Великий и Ужасный. Предстает перед изумленной публикой в облики огромного красного столба.

Внизу: Вот таким незамысловатым способом Кевин Флинн и оказался в киберпространстве. Его оцифровал луч лазера, направленный, как вы могли бы догадаться, злобредным ПМК.

тиков оценили фильм положительно, а особо преданные почитатели немедленно провозгласили его лучшей картиной всех времен и народов. И это-то притом, что сюжет, мягко говоря, особой оригинальностью и интересностью не отличался, а предлагал зрителю старую как мир историю противостояния светлого демократического добра черному тоталитарному злу. Согласно сценарию, некий гениальный игрок – Кевин Флинн (его роль недурно исполнил Джефф Бриджес) – был безжалостно обворован своим честолюбивым коллегой Эдом Диллинджером. Сей мерзкий тип украл у Кевина пачку новаторских видеоигр, присвоил авторские права и стал стремительно подниматься по карьерной лестнице. Опечаленный Флинн, покинувший родную корпорацию, открыл зал аркадных автоматов, где с утра до ночи рубился в игры и время от времени пытался проникнуть в сеть прежних своих работодателей, дабы отыскать файл, подтверждающий, что Диллинджер – вор. Диллинджер же, тем временем, настолько продвинулся в компьютерных делах, что из простецкой шахматной программы сделал мощнейшую виртуальную систему (ПМК, Программа Мастер Контроля), которая поработила все киберпространство и по личным мотивам возжелала напасть на Пентагон. Скорее всего, экспедителю пешек и ладей сей финт удался бы без проблем, но в дело вмешался старина

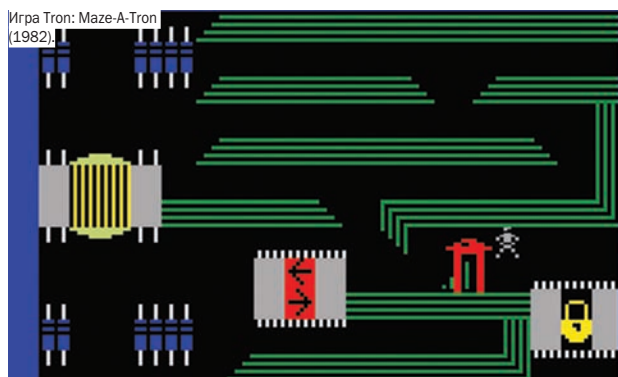
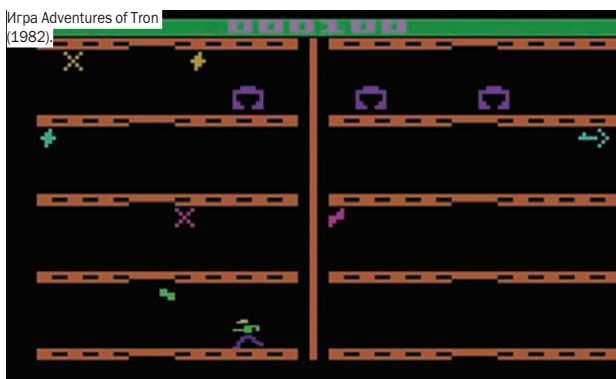




Вверху: Irpa Tron: Deadly Discs (1982).

Флинн. В результате некоего трагического инцидента он превратился в кучку байтов и угодил в киберпространство, населенное угнетаемыми «хорошими» программами (людьми, облаченными в костюмы синего цвета) и «плохими» (одетыми в красное). «Хорошие» программы уповали на Доброго Пользователя и желали облагодетельствовать социум, а негодяи красные верили исключительно в ПМК и вынуждали несчастных синих сражаться друг с другом в качестве персонажей аркадных игр. Флинн, поучаствовав в серии аркадных боев, обзавелся некоторым количеством друзей, среди которых обнаружилась «хорошая» программа Трон, призванная противостоять тоталитарному гнету ПМК. Совместно они свергли кровавый режим виртуального диктатора, высвободили синие программы из рабства и восстановили мир во всем мире. После чего Флинн расшифровался обратно в физический мир, где, добыв желанный файл, доказал всем, что Диллинджер – вор и подлец. Так зло оказалось повержено, добро восторжествовало, а Пентагон остался цел и невредим...

Впрочем, «Трон» любезен был народу, конечно, не сценарием и не сюжетом. Народ валил в кинотеатры вовсе не для того, чтобы насладиться «захватывающей дух» историей. Подавляющее большинство жаждало собственными глазами посмотреть на анонсированные суперспецэффекты, равных которым кинематограф доселе не видывал. И, следу-

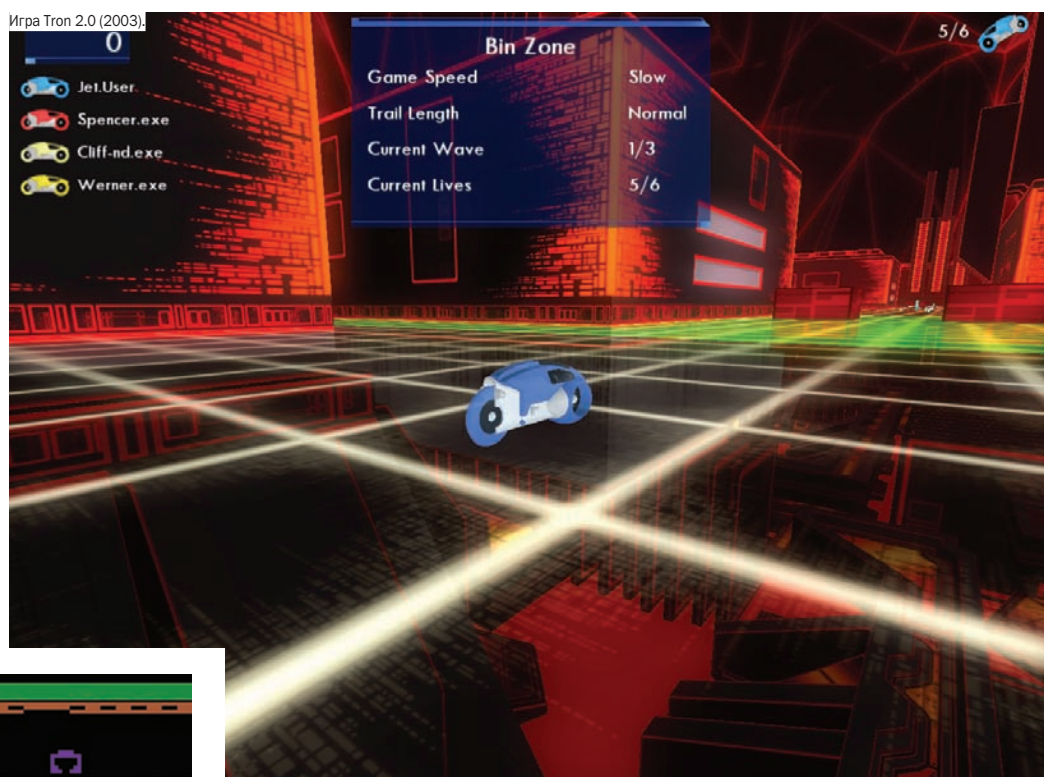


Седьмая вода

Солидных размеров семья кинематографа и видеоигр не ограничивается одними лишь экранизациями, игроизациями, играми про киноиндустрию и кинокартинами, игры в которых исполняют роль сюжетобразующего элемента. В дальних родственниках у них ходят фильмы, посвященные геймерам. Наиболее памятными представителями седьмой этой воды на киселе является семейная комедия «Волшебник» (The Wizard, 1989) Тодда Холланда и «Мальчик на троих» (Grandma's Boy, 2006) Николаса Гуссена.

«Волшебник» – умеренно трогательная история о том, как психически нездоровый мальчишка вместе со своим братом и случайно встреченной девушкой отправляются в Город Ангелов, Лос-Анджелес, дабы принять там участие в турнире по видеоиграм. Это довольно посредственное кино памятно, пожалуй, лишь огромным количеством фактических и логических ошибок, изрядно возмутивших в свое время не только геймеров, но и обычных, далеких от видеоигр, зрителей.

«Мальчик на троих» (дословно название фильма переводится как «Бабушкин сыночек») – на удивление симпатичная и весьма забавная история о разменявшем третий десяток игровом бета-тестере, который по ряду причин вынужден был переехать к своей престарелой бабушке. В фильме очень много специфического юмора, балансирующего на грани фола, и шуток, имеющих непосредственное отношение к игровой индустрии. Очень занятный и весьма неординарный коктейль, вызвавший в свое время немало споров между кинокритиками (ополчившимися на картину) и зрителями (неожиданно принявшими фильм на ура).



ет сказать, мало кто уходил разочарованным. Для далеких 80-х визуальное решение «Трона» было потрясающим, революционная компьютерная графика представлялась чем-то запредельным, дизайн оборудования, костюмов и техники, ландшафты – все это выглядело чертовски красиво и стильно. Однако, парадокс, члены Американской киноакадемии отказалась номинировать «Трон» на премию «Оскар» за достижения в области специальных эффектов. И знаете, как они аргументировали свое решение? «Слишком много, как там ее, компьютерной графики, – сказали придирчивые судьи, – как-то это не очень честно по отношению к тем, кто наводит красоту без всяких там электронных устройств». В свете того, что происходило в кино в последующие годы, замечание это вызывает умиление.

На волне популярности фильма начали выходить эксплуатирующие его сюжет видеоигры. В конце 82-го года Midway выпустила аркадный автомат Tron. В нем были четыре мини-игры, воссоздающие виртуальные состязания, в которых участвовал Кевин Флинн.

Новинка оказалась чрезвычайно успешной, и год спустя Midway представила почтеннейшей публике ее сиквел – Discs of Tron, симулятор дуэли на световых дисках. Дуэль эта, как вы могли бы и сами догадаться, воспроизводит аналогичный аркадный поединок, показанный в кинематографическом «Троне».

Были свои «Троны» и на популярных в те годы консолях. В 82-м году компания Mattel Electronics издала целых три приставочных игры: экшны Tron: Deadly Discs, Tron Solar Sailer и Tron: Maze-A-Tron. Однако самый большой праздник на «тронной» улице состоялся в конце лета 2003-го: о разменявшем второй десяток лет фильме внезапно вспомнили парни из американской компании Monolith Productions и соорудили удивительно симпатичный шутер от первого лица Tron 2.0. Авторы игры поведали миру историю злоключений Джета Брэдли – сына Алана Брэдли, друга Флинна и создателя программы «Трон» – отправившегося в пучины киберпространства, дабы надавать по ушам всем снующим там плохим парням и спасти своего вляпавшегося в неприятности родителя...



В 2011 году, если не возникнет никаких форс-мажорных обстоятельств, нас ждет сиквел «Трона» — фильм TR2N. Судя по просачивающейся из диснеевского бастиона информации, фильм должен быть очень красивым и, возможно, интересным. Попробуем дождаться.

«Военные игры»

Чуть меньше чем через год после выхода на большие экраны «Трона» американский режиссер Джон Бэдхем представил на суд широкой общественности фильм «Военные игры» (WarGames), в котором продемонстрировал свой собственный взгляд на симбиоз кинематографа и электронных игр. Если «Трон» был чистой воды ненаучной фантастикой с изрядным креном в сторону визуальных эффектов, то «Военные игры» являли собой практически эталон сюжетноцентристского технотриллера.

Главный герой «Военных игр» — Дэвид Лайтман — смысленный юнец, проводящий основную часть своей жизни в зале игровых автоматов и за домашним компьютером IMSAI 8080. В аркадном зале Дэвид безостановочно играет в Galaga, а за клавиатурой IMSAI — взламывает удаленные системы. В один прекрасный день, загоревшись идеей отыскать новую компьютерную игру, он случайно заходит в систему центра объединенного командования воздушно-космической обороны североамериканского континента (для родственников и друзей — NORAD). Руководство же центра, тем временем, проведя ряд экспери-

ментов и придя к выводу, что электронное управление ядерным оружием гораздо более эффективно, чем ручное, передает все функции в виртуальные руки суперкомпьютера WOPR. WOPR работает под началом искусственного интеллекта, разработанного гениальным ученым Стивеном Фолкеном. AI этот моделирует всевозможные варианты военных конфликтов в виде виртуальных игр, после чего анализирует их исходы и предлагает оптимальные модели реагирования. Разумеется, Дэвид, случайно подключившийся к системе, ничего этого не знает. Решив, что наткнулся на забавный симулятор, он принимается играть с WOPR'ом в ядерную войну. Искусственный интеллект с готовностью принимает предложение, присоединяется к забаве и эмулирует нанесение ракетного удара по территории США... Между тем вся эта игровая ситуация фиксируется в NORAD как реальные события, и генералы, позеленев от ужаса, наблюдают, как в сторону Северной Америки вылетают десятки советских ядерных ракет. По счастью, взлом системы удается обнаружить до того, как военные дают команду нанести ответный удар. Дэвида загребают федералы и доставляют в NORAD. Кризис разрешен? Как бы не так: вошедший во вкус искусственный интеллект желает доиграть партию и довести дело до победного конца. И жизни миллионов людей, грядущий Конец Света и прочие мелочи его совершенно не волнуют...

«Военные игры» — умело снятое, мастерски поставленное и отлично сыгранное кино. Несомненно, фильм этот является значимой

Вверху: Для достижения максимального реализма за два месяца до начала работы над «Военными играми» в дом Мэттью Бродерика, актера, исполнившего роль Дэвида Лайтмана, привезли аркадный автомат Galaga. Сделано это было ради того, чтобы Мэттью максимально отточил свои навыки отстрела виртуальных пришельцев и не ударил в грязь лицом в соответствующих сценах.

Внизу: Величественная игра из фильма «Военные игры 2», позволяющая вычислять отпеты террористов.

вехой в истории взаимоотношений видеоигр и кинематографа и одним из немаловажных факторов, повлиявших на произошедший в начале 80-х перелом в сознании обывателя, обнаружившего, что компьютерные игры — не просто забава для престарелых малолетних субчиков, с утра до ночи спускающих родительские деньги в аркадных залах, но сложное и весьма неоднозначное явление, которое будет сопровождать человечество на пути его дальнейшего развития. Любопытен, впрочем, фильм не только этим: помимо кинематографической и просветительской его ценности, нельзя не отметить и культурологическое значение. «Военные игры» — настоящий слепок эпохи, гипсовая форма, навеки сохранившая отпечаток давно ушедших дней. Аркадное безумие, угроза ядерной войны, отношение общества к внезапному и резкому ускорению темпов научно-технического прогресса, сомнения в способности машины полноценно заменять человека — все это явно или неявно запечатлено в фильме Бэдхема. Весьма интересный материал для любознательных граждан.

В \$12 млн обошелся фильм «Военные игры». И почти 80 миллионов он принес в одном только американском прокате. Для 83-го года цифры весьма внушительные. Нет ничего удивительного, что огромное количество зрителей, понаблюдав за тем, как юный Дэвид Лайтман нажатием пары кнопок виртуально стирает с лица земли Лас-Вегас, тоже загорелись желанием попробовать себя в роли вершителей судеб Земли. Мечты их сбылись, когда в конце 83-го года на консоли с симпатичным названием ColecoVision вышла игра WarGames, воспроизводящая, как можно догадаться, военную игру из одноименного фильма. Согласно сюжету сего развлекательного произведения, нам предстояло взять на себя функции руководителя NORAD и всеми возможными средствами (распределяя ракеты, самолеты, подлодки и спутники) отбивать атаки СССР.

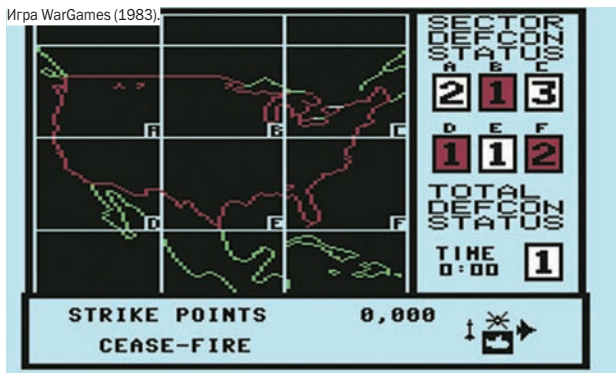
Пятнадцать лет спустя о «Военных играх» вспомнили ребята из Interactive Studios: в 1998 году они разработали для PC одноименную стратегию в реальном времени. Увы, разработчики позаимствовали из ори-

Дэвид взламывает сложный электронный замок с помощью диктофона и пары медицинских зажимов.



Вот так, если вы не знали, наносятся ядерные удары. Во всяком случае, согласно авторитетному мнению создателей вторых «Военных игр».





гинальной истории лишь название, да парочку имен, все остальное они почерпнули из игры Command & Conquer. В результате получилась вполне тривиальная RTS, не представлявшая особой ценности ни для геймеров, ни для поклонников фильма. PlayStation же удостоилась гораздо более интересного тактического экшна WarGames: Defcon 1, практически не имеющего аналогов на этой платформе.

В 2008 году, минуя кинотеатры, на DVD вышел фильм «Военные игры 2» (WarGames: The Dead Code), чудесный в своем незамутненном идиотизме сиквел-римейк оригинальной картины Бэдхема. Согласно сценарию вторых «Военных игр», национальная американская антитеррористическая организация запускает в Интернете онлайн-игру, по успешности игроков которой отслеживает потенциальных и настоящих террористов. Тех, кто особенно преуспевает в уничтожении виртуальных человечков, местный суперкомпьютер РИПЛИ заносит в список особо опасных и начинает за ними охоту. Главный герой фильма – юный хакер Уилл Фармер – убивает сто тысяч виртуальных граждан и становится врагом нации номер один. Врагом номер два объявляется его мама, которая трудится на химическом заводе (разрабатывает дезинфицирующие средства для ротовой полости), а, следовательно, вполне может хранить дома массу химического и бактериологического оружия. В погоне за воображаемыми террористами РИПЛИ окончательно сходит с ума и планирует выжечь половину Филадельфии. Однако совершенно внезапно из табакерки выпрыгивает давно сброшенный со счетов Стивен Фолкен (гениальный ученый из первых «Военных игр») и напускает на РИПЛИ свой доисторический WOPR! Происходит схватка, вполне достойная битвы Кинг Конга против Годзиллы из одноименного фильма, которая завершается победой добра, финальными титрами и скорбью зрителей из-за потраченных впустую часа и сорока минут.

«Последний звездный боец»

Унаследовав сильные стороны своих предшественников – новаторскую компьютерную графику и сильную сюжетную линию, – «Последний звездный боец» (The Last Starfighter, 1984) Ника Касла должен был произвести революцию в жанре и пробить брешь, через которую в мир бы хлынули десятки аналоговичных фильмов. Сценарист Джонатан Бетуэл отыскал, как казалось в те далекие дни, золотую жилу, к которой сразу же после выхода «Последнего звездного бойца» обязательно должны были повалить старатели со всех уголков Голливуда. В реальности же все вышло иначе – картина Ника Касла, несмотря на успех в прокате, оказалась единственным за почти десятилетний период большим фильмом, сюжет которого строился вокруг видеоигры. Причин тому можно найти немало – здесь и иной подход к кинематографу; и последствия Великого Игрового Кризиса, накрывшего США в 83-м году; и вторжение на консольный рынок новых весьма сильных игроков, произведших качественный переворот в индустрии и отобравших у аркадных автоматов изрядную часть поклонников... Искать виноватых можно бесконечно, однако факт остается фактом – «Последний звездный боец» стал последней попыткой создать новый синтетический род искусств, объединив достижения в области видеоигр и кинематографа, и ознаменовал начало периода забвения этой идеи.

Все вышеописанное, впрочем, совершенно не отменяет того, что «Последний звездный боец» – очень приличный фильм с довольно нетривиальным сюжетом, порядочной игрой актеров и весьма недурственными (с поправкой на время) спецэффектами. Итак, главный герой картины – Алекс Роган, тинейджер, живущий со своей семьей в крошечном трейлерном городке и изнемогающий от бесперспективности и скуки провинциального быта. Единственная

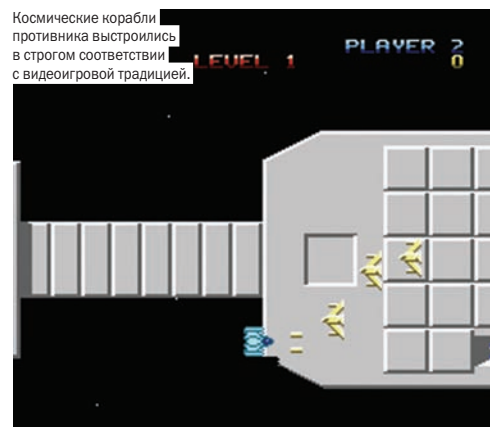
радость Алекса – установленный в городке аркадный автомат Starfighter. Почти все свое свободное время наш герой проводит, защищая виртуальный звездный Фронт от вражеских армад. В один прекрасный день Алекс бьет рекорд игры и неожиданно получает приглашение от таинственного пришельца из космоса отправиться в иную солнечную систему, дабы присоединиться к элитной армии звездных бойцов. Как оказалось, аркадный автомат Starfighter был изобретен этим самым инопланетным товарищем, дабы выявлять живущих на Земле латентных героев и получать за их вербовку премиальные. Алекс, понятное дело, отказывается участвовать во всей этой авантюре и требует вернуть его домой. Но после некоего Большого Инцидента, в результате которого погибают все силы добра, оказывается, что Алекс – последний звездный боец, и отныне судьба всей галактики в его руках. Наш герой принимает решение противостоять вражеской армаде. На Земле тем временем его подменяет двойник, который с большим трудом ориентируется в реалиях местной жизни и регулярно попадает во всяческие переделки. Кроме того, на голову двойнику сыплются отправляемые инопланетными недругами наемные убийцы, уверенные, что двойник и есть настоящий Алекс, а следовательно, и последняя потенциальная угроза на пути к вселенскому господству. Сам же Алекс, обнаружив, что управление космолетом в точности такое же, как управление кораблем из аркадной игры, начинает операцию по отправке интервентов в мир иной.

Фильм обошелся его создателям в \$15 млн, изрядную часть из которых составили затраты на компьютерные спецэффекты. Сгенерированные на суперкомпьютерах изображения суммарно занимали 27 минут экранного времени, что по тем временам считалось абсолютным рекордом (для приме-

Внизу: Алекс Роган и аркадный автомат Starfighter из «Последнего звездного бойца».



Один из наиболее жутких моментов «Последнего звездного бойца»: принятие необходимой формы двойником Алекса. В свое время эпизод этот немало потрепал нервы юным зрителям.



Космические корабли противника выстроились в строгом соответствии с видеоигровой традицией.



ра, подобных фокусов в «Троне» было приблизительно на 17-20 минут). Сказочных сверхприбылей «Последний звездный боец» не принес, однако окупился и принес почти стопроцентную прибыль. Разумеется, основную часть сборов дали юные зрители, для которых фильм стал сверхкультовым. И причина этого кроется не только в неординарных эффектах или отголосках аркадного помешательства. Авторы картины максимально облегчили процесс идентификации зрителя с героем: Алекс Роган – совершенно обычный парень, на его месте мог бы оказаться любой подросток. Сколько их таких было, изнывающих от скуки, с утра до ночи просиживающих в аркадных залах, мечтающих о подвигах, приключениях и двойнике, берущем всю рутину на себя?..

Нет ничего удивительного в том, что «Последний звездный боец» поднял новую волну аркадного безумства. Тысячи впечатлительных подростков принялись с новой силой терзать кнопки и манипуляторы игровых автоматов, желая достичь заветных рекордных баллов и посмотреть, не заявится ли к ним инопланетянин с предложением повоевать с межгалактическими упырями. И, разумеется, все они мечтали поиграть в Starfighter, ту самую аркаду, которая превратила юного Алекса Рогана в последнего звездного бойца. Дельцы из Atari с болью следили за тем, как деньги оседают в чужих карманах. Увы, приобретенная ими лицензия не позволила перенаправить хрустящие потоки купюр на их родные счета. Аркадный автомат, спроектированный так, чтобы в точности воспроизводить облик игры из фильма, так и не увидел свет – ставшие предельно осторожными после великого игрово-

го краха 83-го боссы компании идею забраковали и в массовое производство Starfighter не запустили. Не менее печальная судьба постигла и версию игры для консоли Atari 2600: вроде бы доведенная до ума, она так и не добралась до широкой общественности.

Лишь в 1990 году на любимой всеми приставке NES появилась одноименная с фильмом игра. Издала ее компания Mindscape, подобравшая бесхозную лицензию. Увы, радость фанатов, прикупивших вожделенный картридж, была недолгой: при ближайшем рассмотрении The Last Starfighter оказалась портом чудесной игры Uridium, четырем годами ранее восхитившей владельцев компьютера Commodore 64.

...Согласно наиболее свежим слухам, в 2010 году на большие экраны, возможно, выйдет сиквел «Последнего звездного бойца» (с таким же, впрочем, успехом он способен оказаться и римейком) – фильм «Звездный боец» (Starfighter). О гипотетической этой картине не известно ровным счетом ничего, кроме того, что ставить ее будет, по всей видимости, все тот же старый добрый Ник Касл. Это обнадеживает.

«Аркада» и «Сканирование мозга»

Чрезвычайная убогость вышедшего в 1993 году фильма «Аркада» (Arcade), как ни странно, является вовсе не показателем катастрофического эпигонства в сфере синтеза игр и кинематографа, но подтверждением возросшего в начале 90-х интереса к видеоиграм. Трэш-кинематограф, функционирующий по принципу «снял – продал», практически всегда оперирует легкоузнаваемыми публикой образами. Ки-

Вверху: Мерзопакостный космический киллер, посланный на Землю за головой Алекса Рогана. Вообще говоря, в «Последнем звездном бойце», помимо компьютерных визуальных эффектов, довольно активно используются и спецэффекты традиционные. Преимущественно для создания забавных лиц инопланетных персонажей.

ноделы категории Z неизменно держат руку на пульсе общественного мнения и моментально реагируют на любое изменение ритма. Едва только у людей появляется (или возобновляется) интерес к той или иной теме, трэш-дельцы немедленно выдают целую обойму фильмов. Первая треть 90-х ознаменовалась очередным мощным всплеском в игровой индустрии (запуск консолей четвертого поколения и ренессанс аркадных автоматов, связанный с появлением новой волны файтингов); как следствие этого, у общественности вновь усилился интерес к видеоиграм. И «Аркада» Альберта Пьюна (плодовитого производителя третьесортного трэш-кино) стала немедленной реакцией на первые симптомы этого интереса.

Сюжет «Аркады», будучи набором клише и штампов, интереса не представляет ни малейшего. Однако для полноты картины мы вам о нем все же поведаем. У главной героини фильма, юной Алекс Мэннинг, имеются некоторые проблемы с психикой. Что, впрочем, и немудрено – ее мать недавно покончила с собой, а отцу на дочь совершенно наплевать. Посему девушка все свободное время проводит с друзьями – преимущественно в зале аркадных автоматов. В один относительно прекрасный день в зале этом появляется новая революционная аркада, в корне отличная от тех автоматов, которыми здесь все заставлено. Новинка пленяет большинство приятелей Алекса и активно пытается довести ее саму до полного безумия. Алекс, удивленная не вполне нормальным поведением игры, принимается за расследование, в ходе которого выясняет, что в автомат создатели записали мозг мертвого мальчика (sic!), и именно этот раздосадованный мозг и вытворяет теперь всяческие пакости. Впрочем, злобному разуму оказывается не по силам остановить решительную героиню, и она, пройдя всю игру с первого до последнего уровня, высвобождает своих друзей из аркадного плена. Но мозг не был бы мозгом, если бы не придумал способ, как продолжить свою террористическую деятельность: из виртуальной реальности он проникает в реальность настоящую, где под его зловещий голос... нас постигают финальные титры.

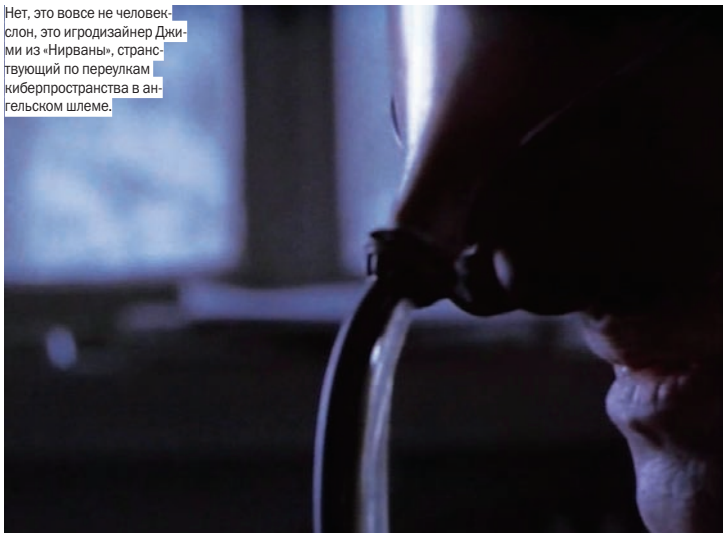
Несмотря, однако, на убогость «Аркады», даже в ней можно отыскать кое-что интересное. Это, разумеется, не спецэффекты (они ужасны даже по меркам начала 90-х) и не актерская игра (она совершенно отвратна). Речь о сюжетнообразующих элементах. Если в «Троне», «Военных играх» и «Последнем звездном бойце» одного факта существования видеоигр было

Внизу: А это – выбравшийся из недр Brainscan'a неприятный типчик, нуждающий юного Майкла Боуэра продвигаться вверх по криминальной лестнице.

Игра Brainscan из фильма «Сканирование мозга». Солидный инструмент для производства маньяков-убийц.



Нет, это вовсе не человек-слон, это игродизайнер Джими из «Нирваны», странствующий по переулкам киберпространства в ангельском шлеме.



достаточно для введения фантастического допущения, то в случае с «Аркадой» создателям пришлось дополнительно напускать массу машинных демонов, чьими лапами уже и ваялась фабула. Объясню на примере: если в фильме в новый дом привезли солидных размеров изваяние жестокого гаитянского бога, политое кровью тысячи девственниц и скрепленное печатью Ар-л-уух-Баадора, Черного Зверя из Потустороннего Мира, то зрителю заранее становится ясно, что жильцам — труба. Однако если в этот дом привезли новую кровать или велотренажер, то авторам фильма придется приложить немало усилий, дабы объяснить — почему столь привычные людям штуковины внезапно сделались кровожадными упырями, и по какому вообще праву тренажер поедает мозги попытавшихся усестись на него любителей фитнеса. В конце 70-х обыватель взирал на видеоигры (да и вообще на все, что связано было с компьютерами) как на каменного гаитянского бога, но к началу 90-х они окончательно стали для него такой же обыденной вещью, как кровать или тренажер. Режиссеру Пьюну и сценаристам Бэнду и Гойеру пришлось сочинять всю эту жуткую туфту про мозг мальчика, ибо сам по себе аркадный автомат, будь он хоть в три слоя изрисован чертами и вампирами, с точки зрения зрителя начала 90-х не нес в себе ни капли потусторонней мистики.

В 94-м году режиссер Джон Флинн снял фильм «Сканирование мозга» (Brainscan) — значительно более симпатичную историю о кровожадной видеоигре. Главный герой картины —

юный Майкл Боуэр (его роль недурно исполнил Эдвард Ферлонг, Джон Коннор из второго «Терминатора») — замкнутый и невротичный подросток, рано потерявший мать. Электронные развлечения, фильмы ужасов и девчонка из дома напротив, каждый вечер переодевающаяся возле окна, — вот и весь круг интересов Майкла. Однако с появлением новой компьютерной игры Brainscan жизнь нашего героя меняется коренным образом — воздействующая на мозг, она вынуждает его совершать жестокие убийства. Вскоре ситуация изрядно осложняется тем, что из виртуальных недр в настоящий мир выбирается некий одиозный тип, этакая смесь Фредди Крюгера и Рональда Макдональда, который принимается активно консультировать Майкла по вопросам расправы над мирными гражданами и сокрытия улик. Юный Боуэр все глубже и глубже погружается в криминальное болото, уровень сложности игры возрастает, а злобещий советчик становится все более и более навязчивым...

«Нирвана» и «Экзистенция»

Стремительный прогресс видеоигр привел к тому, что к середине 90-х из сюжетобразующего элемента они превратились в полноценных поставщиков сценариев для фильмов. Экранизации Super Mario Bros., Double Dragon, Street Fighter и Mortal Kombat установили новый стандарт взаимоотношений между компьютерными играми и кинематографом. Целевая аудитория переключилась на фильмы, снятые по мотивам их любимых игр, ис-

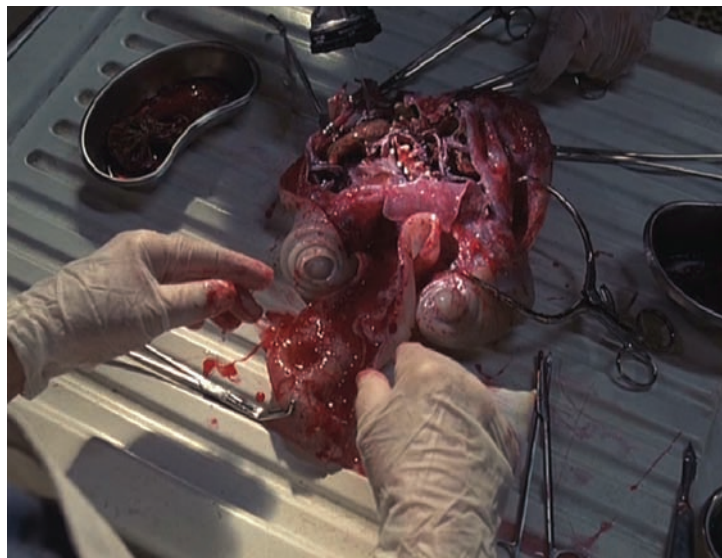
Вверху: Персонаж из «Нирваны» с чудесным именем Джойстик.

правно действовавшая на протяжении многих лет формула «вставить в фильм видеоигру, и все подростки — твои» преобразилась в «сними фильм по видеоигре, и все подростки — твои». И пока дельцы от коммерческого кино пытались понять, что и в каких пропорциях следует сыпать в экранизации игр, чтобы они получались более-менее съедобными, режиссеры Габриэль Сальваторес и Дэвид Кроненберг, свободные ныне от навязанной временем подростковой аудитории, сняли «Нирвану» (Nirvana, 1997) и «Экзистенцию» (eXistenZ, 1999) соответственно. Два одновременно очень похожих и очень разных фильма.

«Нирвана» — классический киберпанк, выстроенный в строгом соответствии со всеми жанровыми канонами. Главный герой картины — игровой дизайнер и программист Джими Дини (Кристофер Ламберт), завершающий работу над очередным своим шедевром, игрой Nirvana. На финальной стадии доработки в систему проникает вирус, который надевает одного из персонажей игры — итальянца Соло — разумом. После череды перезапусков Соло осознает, что он — всего лишь игровой персонаж, и просит Джими стереть «Нирвану». Дини понимает, что не в силах сделать этого самостоятельно, ибо дубликат, готовый для отправки на рынок, хранится в недрах электронной системы корпорации, на которую он работает. Взломать мощную корпоративную сеть способны лишь ангелы — хакеры, специализирующиеся на вскрытии виртуальных бастионов. Джими отправляется на поиски ангела, но

Внизу: Хотя эта процедура и смахивает на акт кровавой вивисекции, на самом деле это всего лишь процесс починки игровой приставки.

Сеанс коллективной игры в «Экзистенцию».



делает он это не столько ради Соло, сколько ради самого себя – самоубийственная миссия должна помочь ему понять, для чего он существует, насколько его, Джими, жизнь отличается от иллюзорного существования замкнутого в виртуальных границах персонажа игры.

Сложный и глубокий фильм Сальватореса, увы, не был по достоинству оценен зрителем. Тем не менее его ценность для истории современной культуры весьма высока. И дело тут не только и не столько в том, что «Нирвана» – едва ли не единственный настоящий киберпанковский художественный фильм, но в том, сколь серьезные, не имеющие однозначных решений проблемы он затрагивает. Действительно, видеоигры с каждым годом становятся все сложнее и совершеннее, не за горами уже то время, когда они будут воспроизводить реальность с точностью до десятого знака после запятой. И тогда вопрос, заданный Сальваторесом, окажется актуален как никогда: если игра может быть столь похожа на реальность, то где гарантии, что все мы, в свою очередь, не являемся персонажами какой-либо другой игры? Возможно, отвечать на этот вопрос придется уже нам с вами...

К аналогичному вопросу, независимо от Сальватореса, пришел и Дэвид Кроненберг – пожалуй, один из самых талантливых режиссеров нашего времени. Однако, в отличие от Габриэля, он не ограничился одной лишь статацией проблемы. В своем фильме «Экзистенция», вышедшем через два года после «Нирваны», признанный мастер дает свой неутешительный ответ: да, все мы – персонажи некой очень странной игры.

Сюжет «Экзистенции» с трудом поддается пересказу, в основном из-за бесконечного наложения игровых реальностей. Настоящий мир в картине Кроненберга оказывается погретен под множеством миров виртуальных, между которыми безостановочно странствуют главные герои. В центре истории – весьма необычная игра, eXistenZ, способная создавать натуралистичные виртуальные вселенные. В каждой из них пересекаются интересы двух группировок – «реалистов» и «виртуалистов». Игроки получают те или иные заранее написанные сценарии, которым они должны следовать. Отклонения возможны, но только лишь в рамках заданного сюжета. Цель игры – максимально убедительно отыграть свою роль.

...На сей ноте можно было бы довольно эффектно закончить наш рассказ, завершив его чем-то вроде: «Так и закончилась славная история удивительного синтеза видеоигр и кинематографа...», и напелсти что-нибудь про отплывающие из гавани белоснежные корабли. Но, увы, новый век оставил в, казалось бы, столь красиво и философично завершившейся повести парочку недоразумений: прошедший совершенно незамеченным фильм Game Box 1.0 (2004) братьев Хилленбрандов и за десяток километров пахнущий суси-хоррором «Остаться в живых» (Stay Alive, 2006) Уилльяма Брента Белла. Ни первая, ни уж тем более вторая лента ничего нового в жанр не привнесли. Более того, оба сделали серьезную заявку на то, чтоб отбить у «Аркады» титул наиболее бесполезной картины среди тех, в которых видеоигра является сюжетообразующим элементом.



Вверху: Симпатичное это создание называется лягушко-саламандро-ящерица. В виртуальных мирах «Экзистенции» такие зверушки принимают непосредственное участие в создании игровых приставок.

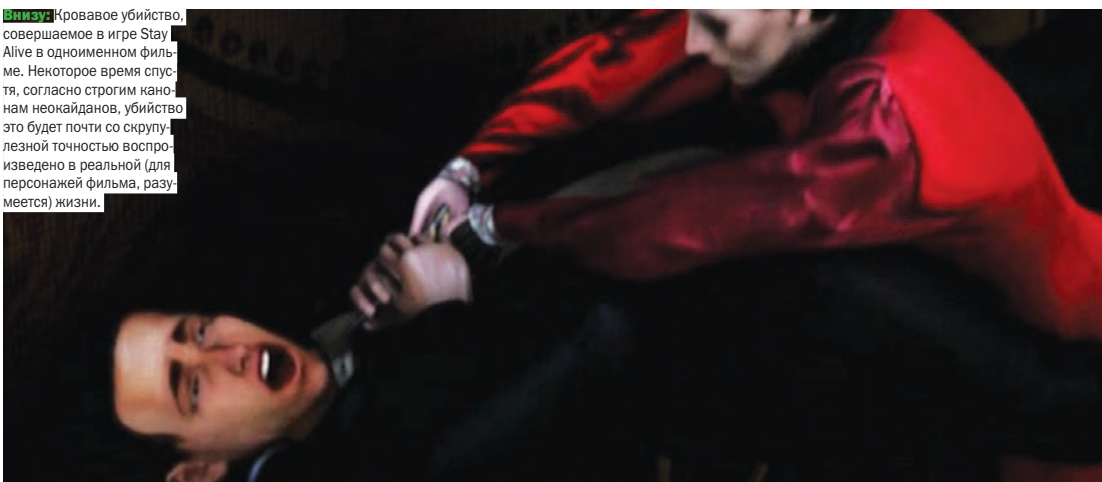
Внизу: Весьма символично, что и «Нирвана», и «Экзистенция» заканчиваются практически идентичными кадрами – дулами пистолетов, бесстрастно смотрящих с экрана на зрителя.

Судя по всему, здесь в нашей истории можно ставить точку. Будущее непростых, как оказалось, отношений наших паровоза и тележки (за долгие годы ухитрившейся разрастись до весьма внушительных размеров) лежит в области создания игроизаций фильмов и экранизаций игр. Благо за последнее десятилетие, кажется, с горем пополам научились делать и то, и другое. В общем, так и продолжается славная история удивительного альянса видеоигр и кинематографа. Однако в будущее можно смотреть с оптимизмом: белоснежные корабли отплывают из гавани, устремляясь к затянутому дымкой горизонту и предвещая нам массу удовольствий и открытий чудных...

...И дай Бог, чтоб хотя бы парочка из этих кораблей доплыла до пункта назначения. **СИ**



Внизу: Кровавое убийство, совершаемое в игре Stay Alive в одноименном фильме. Некоторое время спустя, согласно строгим канонам неокайданов, убийство это будет почти со скрупулезной точностью воспроизведено в реальной (для персонажей фильма, разумеется) жизни.



ИСПРАВНО ДЕЙСТВОВАВШАЯ ФОРМУЛА
«ВСТАВЬ В ФИЛЬМ
ВИДЕОИГРУ, И ВСЕ
ПОДРОСТКИ – ТВОИ»
ПРЕОБРАЗИЛАСЬ
В «СНИМИ ФИЛЬМ
ПО ВИДЕОИГРЕ, И
ВСЕ ПОДРОСТКИ –
ТВОИ».

Speech Bubble

Наша новая рубрика посвящена комиксам американской школы (вернее, всем типам графических новелл, кроме японской манги), так или иначе связанных с играми.

► Batman R.I.P.

ДРУГИЕ ИГРЫ

Читатели «СИ» уже знают, что аниме – не просто мультики для детей, а игровые автоматы – не только развлечение для посетителей кинотеатров. На повестке дня еще одно откровение: комиксы бывают интересными.



ТЕКСТ

Анатолий Сонин

BATMAN R.I.P.

Формат:
6 выпусков
(Batman #676-681)
Время публикации:
06.2008-11.2008
Сценарист:
Грант Моррисон
Художник:
Тони Дэниел
Издатель:
DC Comics

FINAL CRISIS

Формат:
7 выпусков
Время публикации:
05.2008-01.2009
Сценарист:
Грант Моррисон
Художники:
Джей Джи Джонс,
Марко Руди и другие
Издатель:
DC Comics

В Россию американские комиксы попадают по двум проторенным дорогам: либо после сопряженной кинопремьеры (Wanted, Sin City), либо в виде сборников, ориентированных на детей («MARVEL: Команда»). Европейские графические новеллы издаются по одной, от случая к случаю и зачастую в убыток. При таком состоянии дел ни о какой культуре комиксов в нашей стране говорить не приходится. Или наоборот – культуры нет, так что и книжки заказывайте в интернет-магазинах (например, на том же amazon.com).

А в Америке сообщество любителей комиксов такое же причудливое, как и объединение поклонников аниме. Тут есть свои отаку (вспомните толстяка из «Симпсонов»), свой Комикет (Комик-Кон) и свой рынок бесполезного мерчандайза. В России супергероев знают только по фильмам, а за океаном они регулярно появляются на страницах ежемесячных, а то и еженедельных комиксов.

Злодейская партия. Тут работает правило: «Чем хуже у негодяя дизайн, тем меньше он проживет».



«Потому что в руке моей Бэт-Радио, а сам я – Бэтмен». Вообще-то это просто сломанный приемник с помойки.



Хотя рубрика наша посвящена не только «геройским» сериалам, начнем мы как раз с одного из них. Думаєте, про Бэтмена и Супермена ничего толкового не пишут? Недалеко от истины: их комиксы выходят с 40-х годов, и неудивительно, что за это время сюжеты изрядно поистерпались. В длинных сериалах постоянно меняются

На ковер!

Грант Моррисон, сценарист Batman R.I.P. и Final Crisis, – известный писатель родом из Шотландии. Активно практикует магию хаоса и утверждает, что после выхода в печать глав The Invisibles события из комикса начали происходить с ним в жизни. Также рассказывает, что сам сюжет The Invisibles он узнал от пришельцев, которые похитили его в Катманду. Надеемся, что все это метафоры. Моррисон отлично пишет и не пытается разжевывать свои истории – они обычно запутанные, но интересные.



БЭТМЕН СХОДИТ С УМА, РАЗГОВАРИВАЕТ С ПРИВИДИЕНИЯМИ И СТАТУЯМИ, ВЫДУМЫВАЕТ НЕСУЩЕСТВУЮЩЕГО НАПАРНИКА И ШЬЕТ СЕБЕ НОВЫЙ КОСТЮМ.

авторы и художники – один выпуск Batman может удивлять великолепным рисунком, а второй огоршит стеной текста и уродливыми 3D-картинками. С выпуска номер 655 сценарием занялся безумный гений Грант Моррисон, который и начал в сериале сюжет R.I.P.

Во вселенной Бэтмена автор уже успел наломать дров: сначала дал Брюсу сына, потом подготовил новую шайку злодеев и, наконец, верите или нет, убил самого Темного Рыцаря. Но «убил» – это громко сказано. Бэтмен один из самых известных и прибыльных героев издательства DC, так что прикончат его не раньше, чем Nintendo смея ради остановит производство DS. Даже Моррисон признает, что Брюс вернется к жизни. Но когда и в какой роли – это уже вопрос. Ходят слухи, что после возрождения он даже получит сверхспособности. Пока же нам известно только одно: в январе, по окончании истории Batman R.I.P., героя убил злодей по имени Дарксайд.

Вот как было дело: в Готэме объявилась новая шайка преступников «Черная Перчатка» (Black Glove). Они не выходят на улицы с автоматами, а действуют тайно, подкупая нужных людей. Никто не знает их лиц и имен. Пока Бэтмен пытается понять, кто же чинит беспорядки на его родных улицах, преступники разыгрывают козырную карту – дают Брюсу услышать кодовую фразу «Зур-Эн-Апп», и он трогается умом. Безумие Бэтмену к лицу: герой бродит в обносках по улицам, разговаривает с привидениями и статуями, выдумывает себе несуществующего напарника и даже шьет костюм в красно-желтых тонах. «Много ты от кого в нем спрячешься», – говорит ему воображаемый друг. «Ну, Робин-то сколько лет в таком ходил», – парирует Бэтмен. Моррисон с удовольствием потешается над нелепостями сюжета.

Вернемся к коду «Зур-Эн-Апп». В подоснание Бэтмена его, оказывается, заложил

член «Черной перчатки», который когда-то якобы проводил над Брюсом эксперименты. «Дешевый трюк», – скажете вы. Мы бы с этим согласились, если бы не одно «но»: в комиксах 60-х годов Бэтмен действительно оказался подопытным безумяного доктора. Причем выглядел тот врач точь-в-точь как новый злодей. Моррисон выудил забытый богом сюжет, а нам остается только ахать от восхищения: «Ай, молодец!».

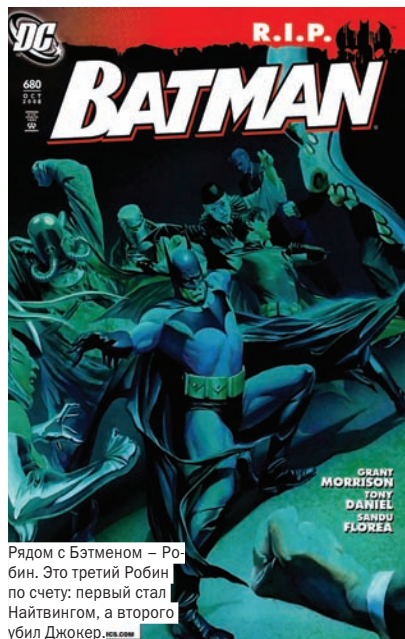
Но все это, на самом деле, никак не связано со смертью Бэтмена. Видите ли, то была история Batman R.I.P., а погибель ждет Брюса совсем в другом комиксе, тоже написанном Грантом Моррисоном. Вот из-за таких финтов люди и читают Naruto вместо Batman – в манге хотя бы понятно, что за чем идет. А здесь взял финальную главу R.I.P. и видишь: «Судьба Бэтмена решится в Final Crisis 6». В шестом выпуске совсем другого сериала!

Final Crisis – это так называемый комикс-кроссвер. В масштабную историю (слишком масштабную, чтобы расписывать ее в нашем тексте) замешаны самые разные герои, а события книжки находят отклик во всех сериалах вселенной DC. Поэтому для убийства персонажа как раз такой формат подходит идеально.

Открываем Final Crisis 6, ищем страницы с Бэтменом. Вот он: выходит из-за угла, ранит тамошнего главного злодея, главный злодей убивает его. Занавес. Зачем же мы читали Batman R.I.P.?

Если забыть на минутку про давние обещания авторов и их попытки извернуться в дальнейшем, Batman R.I.P. остается очень и очень увлекательным комиксом. Как и всегда, у Моррисона получилась скомканная и непонятная, но избавленная от штампов история.

Грядущий цикл Batman получит название «Битва за плащ» – в ней Найтингем, Робин и новоявленный сын Бэтмена станут биться за титул стража Готэма. А потом, конечно, вернется сам Брюс. **СИ**



Рядом с Бэтменом – Робин. Это третий Робин по счету: первый стал Найтингем, а второго убил Джокер.



Пухлик в правом углу первое время представлялся пришельцем из другого измерения. Потом признался, что измерение это у Бэтмена в голове.

Скорее в номер!

Под предлогом событий Batman R.I.P. издательство DC решило устроить встряску своим менее популярным комиксам – именитые сериалы Найтингема и Робина заодно с Birds of Prey отменили. Теперь все главные события Готэма будут происходить на страницах еженедельных Batman (того самого, в котором печатался цикл R.I.P.) и Detective Comics (еще одного сериала о Бэтмене, существующего с сороковых годов). Не исключено, что эти основные комиксы просто станут выходить каждую неделю.



Члены «Черной перчатки» только формально считаются главными злодеями. Дратья опять будут с Джокером.

Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним умещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадают и вас.

» War of the Ring

Наверное, пока еще непривычно видеть обзор настольной игры в журнале, посвященном электронным развлечениям. Но год от года в нашей стране становится все больше любителей настолок, а значит, судя по всему, рассказам о самых, самых, самых из них найдется местечко и на страницах «Страны Игр». Итак, мы начинаем.



Александр «Slide» Тишковский

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Франческо Непителло (Francesco Nepitello), Марко Магги (Marco Maggi), Роберто ди Мельо (Roberto Di Meglio)
Фирма-изготовитель:
Fantasy Flight Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
180 минут
Количество игроков:
2-4
Награды:
победитель 2005 International Gamers Award. Победитель 2004 Lucca Games Best of Show (Италия) в номинации Best Original Game
Для кого игра:
толкиенинутых мегалофилов

Перед нами очередное воплощение «Властелина Колец» – причем удачное. War of the Ring создана в Италии в 2004 г., издана она, в том числе и на английском, об этой версии мы и поговорим. Но сначала вкратце о содержимом коробки: составное поле приличных размеров, больше двухсот пластиковых миниатюр, куча всевозможных кубиков, почти сотня карт...

WotR подходит для двоих (на коробке значится: от двух до четырех, но вчетвером играть неинтересно). Один берет на себя роль Темного Властелина и возглавляет Армии Тьмы (Shadow Armies), состоящие из истерлингов, Воинов Саурана и орков Сарумана. Второй руководит Братством Кольца и свободными народами (Free Peoples) – дварфы, эльфы, Гондор, Рохан и северяне. У обоих игроков задача одна: выиграть, причем путей к победе несколько. Первый вариант захватывать твердыни и крупные города – особые области на карте, за которые начисляются победные очки. Второй для Shadow Armies – поймать Фродо, для Free Peoples – довести беднягу-хоббита до Ородруина, дабы сбросить проклятое Кольцо в Роковую расщелину. Если верным «саурановцам» надлежит делать ставку на военную экспансию да отлавливать Беггинса-младшего, то у Светлых все гораздо сложнее. Поначалу правители свободных народов даже не подозревают об угрозе и в конфликте не участвуют. Понять, что да как,

Вот оно, поле брани...



они смогут не раньше, чем на их края обрушатся Силы Тьмы (при невезении), но если фортуна благосклонна, прежде подоспеют осланники Братства, откроют правду и тогда удастся отправить войска на борьбу за правое дело.

Действие в WotR разворачивается на... столе, правда предварительно на этом столе надо разложить игровое поле с великолепно прорисованной картой Средиземья. Основа геймплея War of the Ring – уникальные кубики, позволяющие геймерам совершать различные действия. В начале каждого хода оба участника одновременно кидают свои кубики (количество варьируется в зависимости от игровых событий) и по очереди совершают выпавшие на них действия. Набирают армию, атакуют, влияют на политическую ситуацию и т. д. Кроме того, у каждого игрока по две колоды карт событий. Карточка, состоит из двух частей: вверху описано ее глобальное действие – это могут быть как события, происходившие в книге, например вторжение Фангорна в Изенгард, так и те, которые могли бы случиться. Обычно для того, чтобы та или иная возможность стала свершившимся фактом, необходимо выполнить специальные условия. В нижней части карты указан ее боевой эффект на одно сражение. Любую карту

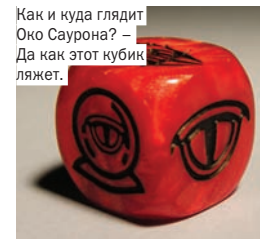
можно разыграть либо как глобальное событие, либо как боевое, но в обоих случаях она затем сбрасывается (если не оговорено обратное). Потому перед вами постоянно стоит мучительный выбор: получить преимущество в этой не очень важной битве, зато немедленно, или дожидаться момента и хорошенько жажнуть глобальным эффектом, но потом. По сути, вся игра – это череда нелегких, а частенько рискованных решений.

Авторам можно попинять за чересчур долгую расстановку (аж полчаса!), правила, составленные так, что в них непросто разобраться, двадцатистраничный F.A.Q., слишком большую продолжительность партии. Отдельное «ай-яй-яй!» дизайнерам за неправильное распределение места на поле – почти все районы военных столкновений так малы, что не вмещают фигурки воинов, зато земли, где никогда не ступала нога орка, весьма обширны. Но, несмотря ни на что, WotR – это взрывоопасная смесь механик, накладывающихся переплетающихся и смешивающихся, но при этом создающих игру, если можно так выразиться, с превосходным букетом и богатым послевкусием. Потому, если у вас нет проблем с английским, обязательно попробуйте – не пожалеете **СИ**.

Последний ход игры: добро победило, хотя так бывает не всегда.



Как и куда глядит Око Саурана? – Да как этот кубик ляжет.



ОДНИМ ИЗ НАИБОЛЕЕ АВТОРИТЕТНЫХ РЕСУРСОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ НАСТОЛКАМ, СЧИТАЕТСЯ САЙТ BOARDGAMEGEEK.COM. ЗДЕСЬ ВЫ НАЙДЕТЕ ОБЗОРЫ И САМЫХ СВЕЖИХ ИГР, И ТЕХ ЧТО ВЫШЛИ ЛЕТ ДЕСЯТЬ НАЗАД.

Об авторе

Бруно Файдутти (Bruno Faidutti) – один из самых именитых авторов настольных игр в мире. На его счету более полусотни и оригинальных «коробочек», и дополнений, как собственных, так и созданных в партнерстве с другими разработчиками. «Цитадели», пожалуй, наиболее известное детище Файдутти. Этот человек также интересен тем, что держит на своем персональном сайте раздел под названием «Идеальная игротека», в которую включены лучшие, на его взгляд, настольные шедевры со всего мира.

«Цитадели» в двух словах

В игре «Цитадели» каждый участник выступает в роли правителя, который пытается отстроить самый красивый и влиятельный город. Для этого необходимо не только мудро распоряжаться казной, но и пользоваться услугами различных персонажей – от не внушающих доверия наемного убийцы и вора до его преосвященства епископа и даже самого короля!

Цитадели (Citadels)

«Цитадели» – настольная карточная игра, в которой участники примеряют на себя мантии правителей (кепки мэров?) противоборствующих средневековых городов. Добиться победы сумеет тот, кто сделает все возможное, чтобы именно его край стал самым красивым, богатым и благополучным в округе.



В «Цитаделях» анекдоты обычно начинаются так: «Встретились как-то волшебник, купец и военачальник...».



ТЕКСТ
Александр «Adimiron Black» Беляков

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Бруно Файдутти (Bruno Faidutti)
Фирма-изготовитель:
Fantasy Flight Games
Фирма-локализатор:
ООО «Смарт»
Время игры:
30-120 минут
Количество игроков:
2-8
Награды:
номинант Spiel Des Jahres 2000, победитель Meeple's Choice Award 2000, победитель Nederlandse Spellenprijs 2001
Для кого игра:

Основное в «Цитаделях» – две колоды карт. В одной – районы, из них-то и создаются города (торговые ряды, пристани, церкви и т.д.), в другой – персонажи, услугами которых пользуются игроки. В начале раунда каждый участник выбирает по персонажу, при этом никто не знает наверняка, кто кому достался, потому что взятые карты соперникам не показывают. Затем геймеры друг за другом совершают ходы, очередность которых определяет номер того или иного героя.

Получив ход, игрок берет или деньги из банка, или карту из колоды районов. Затем из карт, которые есть у него в руке, он может построить (то есть выложить на стол) один район, заплатив указанную на карточке стоимость. Далее действует следующий участник, и так пока не закончится круг, затем новый раунд.

Разнообразят игру персонажи, каждый из которых имеет специальную способность. Наемный убийца (ассасин), например, позволяет на один ход покончить с каким-нибудь героем. Вор отнимает у персонажа все деньги. Купец получает еще одну монету, архитектор берет лишние карты районов и за ход может их построить аж три штуки, военачальник разрушает районы других игроков и т.д. К тому же некоторые районы имеют специальные свойства, что делает игру еще увлекательнее.

Игра заканчивается, когда один из участников возводит в своем городе восьмой район,

«Завтра дальняя дорога выпадает королю, у него денег много, а я денежки люблю...» (а теперь хором!)



правда это вовсе не гарантирует ему победу! В конце последнего раунда идет подсчет очков, и выигрывает тот, у кого их больше.

За «Цитадель» могут смело садиться от двух до восьми человек, и это правда! При том, если за столом двое-трое, каждый выбирает парочку персонажей, что позволяет строить более сложные планы и схемы взаимодействия. И наоборот – в партии на шестерых или более человек процесс становится менее предсказуемым и немалую роль начинают играть удача и интуиция. В зависимости от количества участников, партия длится от получаса (вдвоем) до двух часов (всемером или ввосмером). Правила прочтываются минут за 15-20.

«Цитадели» достаточно просты с точки зрения игровой механики, хотя одержать верх здесь вовсе не легко. Для победы нужно не только тщательно планировать строительство города, но и быть проницательным психологом – умение понимать, каких персонажей выбрали другие игроки, а также скрывать, кого взял ты сам, порой дороже золота! Холодный расчет и везение необходимы в «Цитаделях» в пропорции два к одному. Если откровенно тупить всю игру, то никакое везение не спасет. Сам я не раз оказывался в ситуации, когда

исход партии решала удачно вытащенная карта, потому быть полностью уверенным в победе нельзя до конца – если кто-то дышит тебе в спину, всегда есть шанс, что благодаря фортуне на последнем этапе вперед вырвется именно он. В общем и целом игру это не портит, однако изредка приводит к безобразным сценам с громогласными проклятиями и эффектным кусанием локтей (как своих, так и чужих).

В «Цитаделях» существует достаточное количество инструментов воздействия на соперников – и наемный убийца, и вор, и сносящий районы военачальник (названный локализаторами кондотьером), поэтому игра получается интерактивной и очень эмоциональной. Хотя назвать ее агрессивной язык не поворачивается, иногда страсти все же накаляются: можно понять чувства человека, которого третий ход подряд то убивают, то обкрадывают...

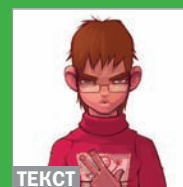
Русские «Цитадели» почти идентичны оригинальным по качеству – хорошая полиграфия и вырубка карт, приятные монетки-леденцы, которые так и хочется засунуть за щеку, и даже деревянная фишка короля. Посетовать можно лишь на опечатки, стилистические ошибки да огрехи верстки, однако на игровой процесс все эти досадные мелочи не влияют. **СИ**



Смешались в кучу кони, люди, драконы и другие не менее колоритные создания...

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов

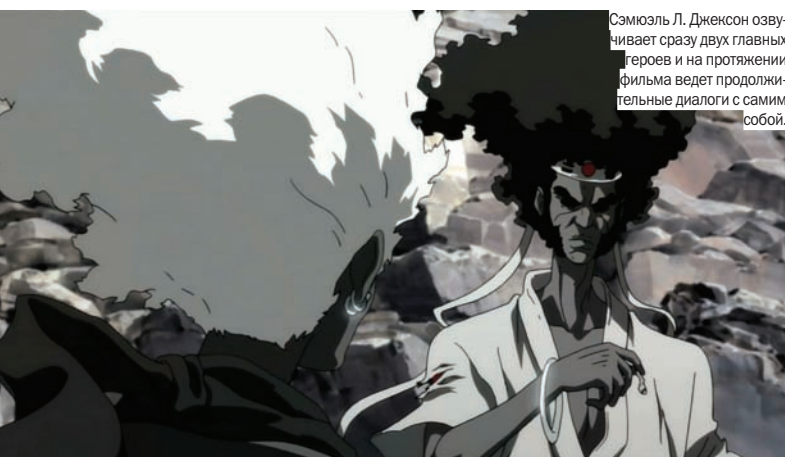


ТЕКСТ
Игорь Сонин

ДРУГИЕ ИГРЫ

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Афросамурай
Формат:
OVA-сериал, 5 эпизодов
Режиссер:
Фуминори Кидзаки
Год производства:
2007
Издатель:
MC Entertainment
Студия:
Gonzo
Наша оценка:
можно смотреть



Сэмюэль Л. Джексон озвучивает сразу двух главных героев и на протяжении фильма ведет продолжительные диалоги с самим собой.



Афро встречает своего злого брата-близнеца.

Афросамурай

В конце девяностых, когда anime только-только появлялось в России и на потрепанных жизнью VHS-кассетах англоязычная озвучка встречалась гораздо чаще японской, всерьез обсуждалась тема: а можно ли смотреть аниме с американским дубляжем? Одни утверждали, что это, мол, греховно и богопротивно, и лишает японскую анимацию души. Другие не видели в английском языке ничего плохого и с недоумением воспринимали нападки пуристов. Понимание пришло со временем: важен не столько язык, сколько уместность и качество дубляжа. А вы знаете, что японцы многие голливудские фильмы смотрят в кинотеатрах с субтитрами, чтобы озвучка на родном языке не мешала атмосфере «заграничности»? Так и наш зритель позже понял, что, например, первый полнометражный «Призрак в доспехах» смотрится на английском органично и естественно, а в «Принцессе мононоке» иностранный язык кажется совершенно уместным. В этом случае делу может помочь только качественная и профессиональная работа переводчиков и актеров озвучки.

«Афросамурай» — это аниме, у которого нет японской озвучки. Ее не просто нет на диске с российским релизом от MC Entertainment — ее вообще не существует. Да-

же если вы приедете в Токио и купите на Акихабаре диск с чернокожим самураем на обложке, там тоже не будет японского дубляжа (зато будут намертво вклеенные в картинку субтитры — дешевое и глупое средство заставить американцев покупать собственный релиз без иероглифов на экране). «Афросамурай» — это совместный, международный проект, задуманный американцами для американского же зрителя. Знатоки расскажут вам, что «Афросамурай» начался с додзинси-манги малоизвестного художника-любителя Такаси Окадзаки, но давайте все-таки отделим курицу от яиц. Работа Окадзаки — один из тех безвестных комиксов, которые каждый год тысячами публикуются в Японии. Наиболее вероятным представляется следующий вариант развития событий: американские продюсеры решили сделать аниме для своих соотечественников и искали в Японии какой-то более-менее подходящий первоисточник. История чернокожего самурая с прической афро подошла как нельзя лучше, продюсеры ухватились за идею обеими руками, а Окадзаки, неожиданно для себя самого, стал вдруг известен всему миру.

Главный герой «Афросамурая» — чернокожий, или, как принято выражаться, афро-амери... афропонец. Проще говоря, негр. С красивым именем Афро. Кроме него на эк-

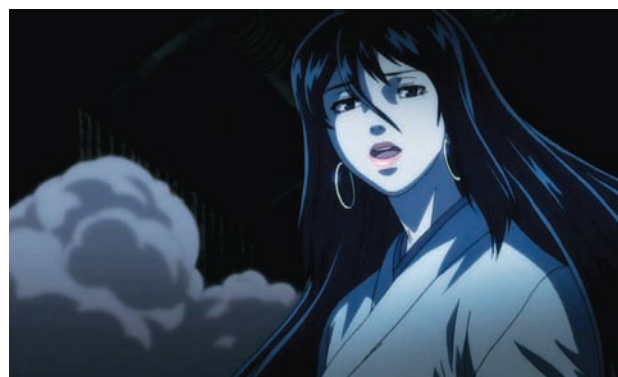


ранее появляются другие жители феодальной Японии: крестьяне на рисовых полях, самураи с мечами на поясе, странствующие монахи в смешных шапках. Как Афро попал в эту компанию? Что он делает в Японии? Как в этом отсталом мире оказались мобильные телефоны, дорогая акустика, модные очки, роботы с киборгами и даже портативные ракетные установки? Нам это никогда не объяснят, да и не важно. Бессмысленно искать здесь логику, «Афросамурай» — это китч ради самого китча, самозабвенное смешение совершенно непохожих стилей. Сценаристы с первых минут экранного времени берут быка за рога и объясняют центральный конфликт четко и доходчиво. Отец Афро был самым великим самураем в мире, номером один. А в этой псевдофеодальной стране действует странное правило: двое самых умелых воинов должны носить налобные повязки с надписями «номер первый» и «номер второй». Лучшего бойца может вызвать на дуэль только его ближайший соперник, а с «номером вторым» может драться любой придурок с улицы. Так вот, отец Афро был первым, а сам Афро — сопливым неразумным дитём. Однажды отца в жестоком, но честном бою убивает злодей с повязкой номера второго, чем повергает юного Афро в глубокую печаль и отчаяние. Проходят годы. Афро сам стал номером вторым и, как нетрудно догадаться, отправляется в путешествие за головой номера первого, попутно истребляя всех встречных, поперечных, а также членов их семей.

Зрелищные и жестокие драки, перемешанные с детскими воспоминаниями чернокожего фехтовальщика, — вот что вы увидите в любом из пяти эпизодов «Афросамурая». По духу сериал больше всего напоминает «Манускрипт ниндзя». Не исключено, что именно на эту широко известную в Штатах работу режиссера Ёсиаки Кавадзири ориентировались американские продюсеры. «Афросамурай» — сериал бескомпромиссный и яростный, но также туповатый и прямолинейный. Он об-

ладает по-голливудски бессмысленным сюжетом, но также и по-японски цельной и необычной атмосферой. Сразу двух главных героев в американском дубляже озвучивает неподражаемый Сэмюэль Л. Джексон, извергая реплики, вроде «вот зе фак» и «йоу, мазафака». Мощную звуковую дорожку для сериала написал рэпер RZA, лидер группы Wu-Tang Clan, а в полнометражном сиквеле даже появляется герой, который все время носит на плече магнитофон. Так и кажется, что все эти клоуны вот сейчас подожгут бочку и встанут вокруг нее читать рэп. В последнее время как-то непопулярны исторические аниме-сериалы, и «Афросамурай» при всем желании к этому жанру не причислишь — уж слишком неяпонская штука получилась у студии Gonzo. Ее и рекомендовать-то надо не анимешникам, а представителям совсем другой субкультуры. Той, в которой принято носить бейсболки, золотые цепи и спадающие штаны без ремня. **СИ**

«АФРОСАМУРАЙ» — ЭТО СОВМЕСТНЫЙ, МЕЖДУНАРОДНЫЙ ПРОЕКТ, ЗАДУМАННЫЙ АМЕРИКАНЦАМИ ДЛЯ АМЕРИКАНСКОГО ЖЕ ЗРИТЕЛЯ.



Подобный кадр встречается в каждом втором самурайском аниме.



Как положено настоящему самураю, Афро — молчаливый и суровый боец-одиночка.



НЕ СПРАШИВАЙТЕ.



Новости

Телесериал Tales of the Abyss, который идет на японском телевидении с прошлого октября по нынешний апрель, видимо, пользуется неплохой популярностью. Во всяком случае, японцы собираются экранизировать еще один релиз сериала Tales of. В этом году в полнометражный анимационный фильм превратится эксклюзив для Xbox 360 – ролевая игра Tales of Vesperia.



В рамках общего стремления аниме-индустрии на онлайн-просторы компания Bandai Visual запустила бесплатный (!) сетевой журнал манги. Издание называется Yomiban, официальный сайт – www.yomiban.jp. Доступ из России открыт, никакие дополнительные программы не нужны: «читалка» манги работает прямо в браузере.



А компания Kadokawa, японский издатель «Меланхолии Харуки Судзумии», начала публиковать в Сети два новых мини-сериала про известных героев: Nyoron Churuya-san и Melancholy of Naruhi-chan Suzumiya. И то, и другое – веселые и бесполовые комедии «по мотивам», их можно посмотреть на YouTube со встроенными английскими субтитрами (!) у пользователя с именем KADOKAWAanime. Доступ из России открыт. Тренд очевиден: в условиях экономического спада компании ищут новые форматы работы и обращают взоры, прежде всего, на Интернет.

Все снова любят Dragon Ball

Япония готовится к премьере игрового полнометражного фильма Dragonball Evolution (подзаголовок стал известен лишь недавно; авторы разных медиа то вставляют пробел между «драконом» и «шариком», то убирают). Первые показы блокбастера со стомиллионным бюджетом в Японии пройдут 13 марта, в США и Великобритании – в апреле. Dragon Ball – культовая манга Акиры Ториямы, необыкновенно популярная в Японии. На ней выросло целое поколение жителей страны еженедельных комиксов, и релиз совершенно нового фильма для них станет, конечно, очень интересным событием. По такому поводу телеканал Fuji TV с апреля завершает трансляцию телесериала Gegege no Kitarou и вместо него начинает заново крутить всем хорошо известный Dragon Ball Z – версию с картинкой высокой четкости, новым опенингом и эндингом, цифровым ремастерингом и перезаписанной озвучкой. А ведь впервые этот сериал показывали в Японии ровно двадцать лет назад! Теперь же на Fuji TV каждое воскресное утро будет начинаться убийственным комбо из двух популярнейших сериалов для мальчиков – One Piece и Dragon Ball Z. Кстати, главной музыкальной темой фильма Dragonball Evolution станет песня Rule в исполнении Аюми Хамасаки. Для сингла Rule Акира Торияма изобразил известную певицу в образе Гоку, главного героя Dragon Ball.



Экономические беды

Финансовый кризис нанес мощнейший удар по экономике Японии. Масштабное сокращение кредитования и потребления и небывало высокий обменный курс иены приводят к рекордному падению экспорта – а ведь именно за счет экспортных доходов существует большое количество японских компаний. А когда обычные японцы не уверены в своем будущем, они лучше потратят деньги на рис и мисо, а не на диски с аниме. Упали продажи DVD и сопутствующих товаров, а с ними доходы студий и издателей. Теперь не один десяток менеджеров в Японии чешут затылки в поисках выхода из этой ситуации. Все плохо у Gonzo: денег нет, и холдинг GDN, в состав которого входит студия, принял решение сфокусировать внимание на производстве онлайн-игр и значительно сократить размер аниме-подразделения. В рамках реструктуризации на студии из 130 сотрудников останется всего 30. Озабочена своим положением и крупнейшая компания Bandai Visual (входит в холдинг Namco Bandai): по итогам прошлого года прибыль фирмы упала на четверть. Компания изменяет свою структуру, с этого года в ней будет восемь подразделений: по продажам в рознице, по продажам в онлайн, по персонажам, по аниме, по фильмам, по музыке, по высококачественным товарам и по «Гандаму» (живо представляются визитки с надписями вроде «вице-президент по гигантским роботам»). Ожидаем дальнейших печальных новостей: кризис еще далек от завершения.



Afro Samurai: Resurrection

OVA-сериал «Афросамурай» впервые был опубликован в 2007 году, а в начале нынешнего, 2009 года на американском телевидении показали продолжение под названием Afro Samurai: Resurrection («Афросамурай: Воскрешение»). Сиквел сделан в формате цельного полнометражного фильма, но при желании его можно разбить на четыре получасовых эпизода. В начале фильма Афро – отшельник, уставший от бесконечных битв. Он ведет тихую жизнь, вырезая фигурки из дерева, пока однажды на него не набрасывается злодейка Сию, вознамерившаяся воскресить отца Афро и отправить его на дуэль с сыном. Такой невероятный поворот событий заставляет чернокожего воина вновь взяться за рукоять меча и пуститься в долгое странствие, полное опасностей и сражений. В США и оригинальный OVA-сериал, и продолжение были опубликованы и на DVD, и на Blu-ray.



Мини-обзоры

ロスト・ユニバース

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Затерянная вселенная
Режиссер:
Такаси Ватанабэ
Год производства:
1998
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



Затерянная вселенная

Хадзимэ Кандзака за свою жизнь написал не только эпический цикл новелл «Рубаки» в сорока с лишним томах (тот самый, по которому потом сняли кучу сериалов и фильмов), но и несколько других работ. Среди них – космическая эпопея «Затерянная вселенная». Формально, действие этого сериала происходит в параллельном мире с «Рубаками», но прямых сюжетных пересечений нет. Сериал снимали в 1998 году, когда в Азии начался масштабный экономический кризис, из-за чего бюджет был сокращен до неприличия. Вдобавок на студии случился пожар, уничтоживший многие наработки по сериалу, и авторам пришлось привлечь корейских аниматоров, которые всегда готовы нарисовать что угодно и за какой угодно срок. Результаты их работы были настолько чудовищны, что сегодня их даже никому не показывают: печально известную четвертую серию для дискового издания пришлось перерисовать.

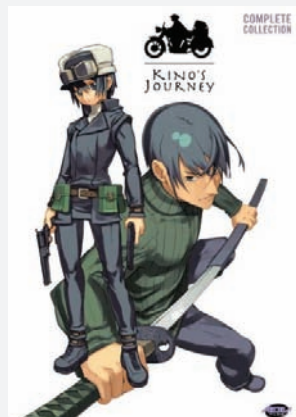


Вверху: Вперед! Курс – на преодоление финансового кризиса!

キノの旅 -the Beautiful World-

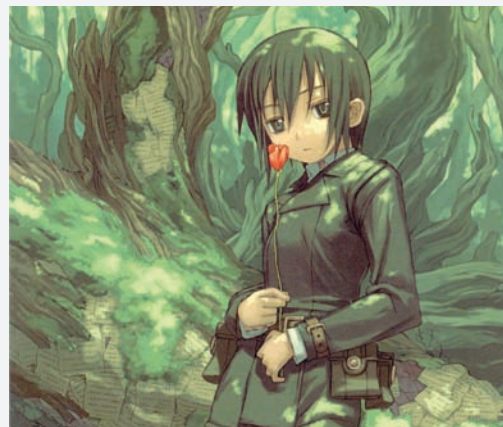
ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Kino's Journey: Complete Collection
Режиссер:
Рютаро Накамура
Год производства:
2003
Регион:
США
Наша оценка:
нужно смотреть



Kino's Journey: Complete Collection

Kino's Journey – один из тех прекрасных сериалов, которые все равно никто не будет смотреть. Это история меланхоличной девочки по имени Кино (ударение на первый слог), которая на говорящем мотоцикле путешествует из одной страны в другую. У Кино нет дома, нет будущего, нет друзей. В каждой стране ее встречает нелепая, бессмысленная история местного населения – обычных людей, которые любят свою жизнь и уверены, что раз так всегда было, значит так всегда и должно быть впредь. Кино – наблюдатель. Она мало разговаривает и еще меньше вмешивается в дела стран, где ей доведется побывать. «Путешествие Кино» ничему не учит и не претендует на то, чтобы открыть зрителю какую-то универсальную истину. Но это один из тех сериалов, которые заставляют задуматься о человеческой природе, о сути цивилизации и о том, что такое вообще «нормальная жизнь».



Вверху: «Путешествие Кино» никого ничему не учит. В нем нет волшебных девочек и гигантских роботов, но есть вопросы, над которыми хочется всерьез подумать.

映画Yes!プリキュア5GoGo!お菓子の国のハッピーバースディ♪

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Yes! Precure 5 Go Go! Okashi no Kuni no Birthday
Режиссер:
Тацую Нагаминэ
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
для фанатов



Yes! Precure 5 Go Go! Okashi no Kuni no Happy Birthday

С Pretty Cure все просто. Pretty Cure – это современный «Сейлормун», бесконечный и бесконечно девчачий телесериал о храбрых и кавайных воительницах со злом. Но если «Сейлормун» был сериалом зрелым, оригинальным и довольно интересным, то Pretty Cure – погремушка для совсем маленьких девочек: с «плюшевыми» зверушками, мобильными телефончиками, платьицами кислотных цветов и ноткой в конце названия. Авторы сериала зарабатывают деньги на продажах не самого сериала, а сувениров и игрушек – от этого у каждой героини свой набор кавайных волшебных приспособлений. В итоге аниме получается кошмарное. Ни одного нормального человека старше пятнадцати лет это смотреть не заставишь, а у маленьких девочек выбора нет – другого современного «Сейлормун» никто не делает.



Вверху: Тест на эпилепсию.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
D.Gray-man
Создатель:
Кацура Хосино
Первая публикация:
2004
Журнал:
Weekly Shounen Jump
Наша оценка:
можно читать

D.Gray-man

Так повелось издавна, что в манге для мальчиков мордобою и «кто кого» важнее, чем качество рисунка. А выдумка и полет фантазии почти всегда заменяют стильный дизайн и модные костюмы. В принципе, это неудивительно. Читают эти работы мальчишки, работают над ними тоже мужчины. Но кроме «Наруто», «Блича» и One Piece, есть в журнале Weekly Shounen Jump боевая манга D.Gray-man. Манга эта особенная, ведь ее создатель, Кацура Хосино, – женщина. И в обычном, казалось бы, боевом сериале с гротескным злодеем, армией монстров и смелым главным героем появляется какая-

то неувловимая женственность! Персонажи носят стильную одежду и озабочены чувствами не меньше, чем сражениями, а главный герой в ранних работах Хосино был и вовсе девочкой! Нельзя сказать, чтобы такой подход был однозначно удачен. Все-таки чисто «мужские» сериалы оказываются работами более цельными и законченными, но у D.Gray-man, по крайней мере, есть свое лицо. Это редкая манга для мальчиков, в которой используются изящные, привлекательные костюмы. Публикация комикса продолжается, анимационный телесериал закончился в прошлом году после 103 эпизодов.



ディーグレイマン

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Tetsuwan Birdy
Создатель:
Масами Юки
Первая публикация:
2003
Журнал:
Shounen Sunday Super
Наша оценка:
можно читать

Tetsuwan Birdy

Tetsuwan Birdy (на Западе известен как Birdy the Mighty) – сериал сложной и странной судьбы. Масами Юки брался рисовать историю галактической инспекторши еще в 1985 году, но дело тогда не пошло, и после всего одного тома Юки плюнул и взялся за новую работу – мангу Mobile Police Patlabor. Здесь его ждал большой успех: 22 тома, OVA- и телесериалы, полнометражные фильмы от самого Мамору Оси. А Tetsuwan Birdy так и пылилась на полках, пока в 1996 году ее с чего-то вдруг не экранизировал Ёсиаки Кавадзири («Манускрипт ниндзя», «Охотник на вампиров D»). Но и эта

работа тоже отправилась в архивы, а в 2003-м Юки взялся рисовать мангу во второй раз, с самого начала. Только теперь к нему пришли популярность и признание. Читателям понравилась история космической инспекторши Бёрди, которая на Земле оказывается в одном теле с бесполом школьником. Вместе они ходят на уроки (смешно), выслеживают галактических преступников (зрелищно) и принимают ванны (пикантно). Манга публикуется по сей день, на телевидении идет очень дорогая и весьма приличная экранизация под названием Tetsuwan Birdy Decode.

鉄腕バーディー



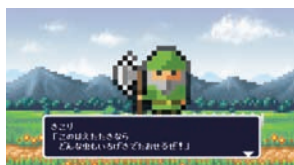
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Yuusha 30
Платформа:
PlayStation Portable
Авторы:
Marvelous Entertainment
Дата релиза:
май 2009 года

Yuusha 30

勇者30

Японцы придумывают потрясающие новые концепции видеоигр с той же ловкостью, с какой фокусник достает кроликов из шляпы. Yuusha 30 — это ролевая игра. Необычная ролевая игра. Во-первых, она пиксельная. Это значит, что все персонажи изображены фигурками из разноцветных квадратиков. Ни о каких ограничениях железа речи не идет: PSP, конечно, способна на большее, но разве это большее будет выглядеть такой очаровательной ретро-стилизацией? Во-вторых, игра поделена на секции ровно по 30 секунд каждая. В эти полуминутные кусочки укладываются битвы с чудовищами и боссами, получение опыта и экипировки — все как в «больших» RPG. В Yuusha 30 аж четыре режима: в первом вы играете за героя, спасающего мир от царя демонов. Во втором — за принцессу-лучницу, которая ищет ингредиенты для целебного снадобья. В третьем — за рыцаря, который должен оберегать хрупкого волшебника. В четвертом — за матерого демона, который рассылает своих подручных захватывать близлежащие земли.



Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Интернет-магазин японских продуктов Japanese Food
Адрес:
<http://www.japanesefood.ru>
Язык:
русский

Интернет-магазин японских продуктов Japanese Food

Каждый, кто хоть раз читал поваренную книгу о японской кухне, наверняка впадал в уныние на словах, вроде «возьмите водоросли вакаме, лапшу удон и соус тонкацу»... Да где, черт побери, мы их возьмем? Об этот вопрос разбилось не одно благое начинание. Но глобализация экономики решает наши проблемы. Настоящую японскую еду можно приобрести в Москве в интернет-магазине Japa Food. Здесь в наличии — продукты длительного хранения: удон, соба, рамэн, бифун, мисо, тофу, коньяку, фурикаэ, цукэмоно и другие непонятные слова, которые вы наверняка не раз слышали в аниме. Магазин точно работает с жителями Москвы, а всех остальных просит звонить в офис для уточнения параметров доставки.



Популярные вопросы об аниме

Что такое додзинси? Часто встречаю это слово и никак не пойму.

По-русски это слово можно перевести как «самодельный», «любительский». Слово «додзинси» означает, что нечто было создано фанатами из любви к искусству на основе известного коммерческого произведения. Бывают додзинси-игры, додзинси-манга и даже, хоть и совсем редко, додзинси-аниме. В Японии крупные компании-правообладатели поощряют такое творчество и позволяют даже свободно продавать додзинси-произведения небольшими тиражами.

Какое аниме вы считаете лучшим в 2008 году? А «вторым лучшим»?

Надо сказать, что 2008-й для индустрии был годом не особо удачным и сложно назвать одно-единственное самое впечатляющее аниме. Зато «вторых лучших» — пруд пруди. Это серьезные меха-блокбастеры Macross Frontier, Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2 и Mobile Suit Gundam 00, зрелищная мелодрама Michiko to Hatchin, приключенческие Soul Eater, Tetsuwan Birdy Decode и Xam'd: Lost Memories. Из полнометражных фильмов интересен мистический цикл Kara no Kyōkai.



Есть вопросы? Присылай на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме** — японская анимация.
- **Манга** — японские комиксы.
- **ТВ-сериал** — аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** — аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** — полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** — вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** — финальная заставка в аниме.
- **Мехи** — гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кawaii** — «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** — эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** — аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** — аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** — знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** — переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** — художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** — «иностранец» по-японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Дружелюбная акустика

Комплект колонок Jetbalance JB-671

Комплект для продвинутого меломана не так давно представила компания Jetbalance. В этот набор входит пять мощных динамиков и сабвуфер с многочисленными входами и выходами для подключения различной аппаратуры. Именно это является главной особенностью новинки. К примеру, здесь есть разъемы для подключения шестиканального звука (5.1) и два цифровых (коаксиальный и оптический). В сабвуфер встроен декодер цифрового сигнала, который поддерживает стандарты Dolby Digital и DTS. Многоканальный сигнал передается в цифровом виде по единственному электрическому или оптическому кабелю в сабвуфер, и уже встроенный декодер раскладывает его на несколько аналоговых сигналов, идущих к сателлитам. Набор акустики Jetbalance JB-671 – не просто компьютерная система, а целый музыкальный центр, который может управлять всеми источниками сигнала, находящимися в одной комнате: компьютером, DVD-плеером, музыкальным центром, MP3-плеером. Вы подключаете все доступные устройства к сабвуферу и регулируете звук с помощью пульта ДУ, который прилагается в комплекте. Более точно можно настроить параметры акустики при помощи ЖК-дисплея, расположенного на все том же многофункциональном сабвуфере.

Виртуальный дисплей

Мониторы Samsung P-Series

В очередной раз компания Samsung обновляет свою линейку имиджевых мониторов. В новом семействе P-Series представлены модели P2070, P2270 и P2370. Среди нововведений – принципиально новый дизайн корпуса. Инженерами компании была применена технология двойной штамповки: во время работы создается впечатление, что изображение парит внутри корпуса и не имеет четких рамок. В зависимости от угла просмотра, окаймляющая монитор рамка меняет свой фон. Подобные инновации послужили поводом для применения новой системы управления настройками. Кнопки и колеса прокрутки заменила небольшая сенсорная панель. Разумеется, новые мониторы поддерживают видео высокого разрешения 1080p, а игрокам понравится низкое время отклика – 2 мс GtG. Розничные цены и дополнительная информация появятся позже, когда новинки выйдут в продажу. Случится это примерно в марте-апреле текущего года.



Новое измерение

Главная характеристика проекторов

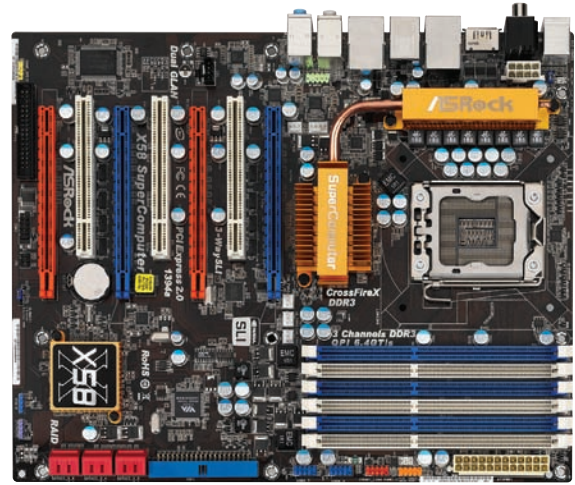
Две ведущие компании-производители проекторов, Epson и Sony, при помощи решений, предлагаемых бизнес-центром 3LCD, решили ввести новую характеристику устройств. Теперь качество всех актуальных моделей Epson и Sony будет оцениваться по параметру цветовой яркости. Вычисляется она следующим образом: три образца цветов RGB, выводимых на экран, разделены на девять отдельных зон. В каждом образце измеряется яркость всех девяти зон и выводится среднее значение по каждому образцу. Показатель цветовой яркости рассчитывается путем сложения средних величин всех трех образцов. Этот параметр будет исчисляться в люменах, ровно как и световая яркость. В современных условиях проектор должен быть не только ярким, но и качественно передавать оттенки цветов. Именно это и должен демонстрировать новый параметр. Вполне возможно, что и другие производители проекторов в ближайшем будущем станут указывать эту характеристику при выпуске новых моделей проекторов.



Суперплата для суперкомпьютера?

Материнская плата ASRock X58 SuperComputer

Компания ASRock, известная своими оригинальными и недорогими решениями, представила новинку под названием X58 SuperComputer (на базе нового чипсета Intel X58). Помимо стандартной поддержки трехканальной DDR3-памяти, системы CrossFire и SLI, плата оснащена четырьмя разъемами PCI-Express 2.0 X16, что позволяет устанавливать до четырех одновременно работающих видеокарт. Также системная плата поддерживает фирменную технологию ASRock Instant Boot, производящую запуск системы за 3-4 секунды, вместо привычных 30-40 секунд стандартного компьютера. В мощной системе с достаточным объемом памяти запуск может производиться даже еще быстрее. При всем этом розничная стоимость новинки не превысит 320 долларов – весьма демократичная цена для решения на базе дорогого Intel X58. В розничной продаже ASRock SuperComputer должна появиться уже к моменту выхода номера в печать.



Средний класс

Блок питания Tuniq Miniplant 950

Все большее распространение получают в нашей стране блоки питания Tuniq. Они рекомендовали себя стабильной работой, компактными размерами и невысокой ценой. Этими же характеристиками может похвастаться 950-ваттная новинка из серии Miniplant. За счет компактных размеров он легко поместится не только в гигантском геймерском корпусе Full ATX, но и куда более компактном Middle Tower. В составе блока питания – японские конденсаторы, что должно повысить качество работы и долговечность блока питания. Блок питания – модульный, то есть пользователь, в зависимости от своих потребностей, может подключать или убирать некоторые возможности питания. Модель совместима с системами NVIDIA SLI и ATI CrossFire. Проводов питания хватит для видеокарт любой мощности. Эта новинка – один из немногих вариантов для сборки компактного, но производительного ПК, на базе той же платформы Intel Core i7.

На пенсию не пускать!

Видеоплата XFX GeForce GTS 250

В непростых рыночных условиях компаниям приходится действовать разными методами, чтобы привлечь покупателей и урвать кусок рынка у конкурента. Например, анонсированная XFX GeForce GTS 250 является не чем иным, как видоизмененной GeForce 9800 GTX+ на старом добром чипсете NVIDIA G92b. Видеокарта в редакции от XFX получила двухслотовую систему охлаждения, что должно благоприятно сказаться на не слишком «холодной» GeForce GTS 250. В наших тестах GeForce 9800 GTX+ могла похвастаться сравнительно скромным разгонным потенциалом из-за высокой температуры. Однако заводские оверклокерские версии, оснащенные более производительной системой охлаждения, демонстрировали уже куда более интересные результаты. Что касается этой карточки, то ее процессор трудится на частоте 738 МГц, память – на 2200 МГц, а блок шейдеров – на 1836 МГц. Однако в продаже ее стоит ожидать не раньше конца марта, так как новинка будет представлена только на ближайшей выставке CeBIT в Ганновере.



Бодрый старичок

Графические адаптеры NVIDIA GeForce GTS 240

Сильно ошибались те, кто думал, что GeForce 9800 GT (а он же 8800 GT) ушел со сцены! Он вернулся, в новом облике – GeForce GTS 240. Новое название принесло новую версию BIOS, но оставило плату без сколько-нибудь значимых технических изменений. Однако обновление программного обеспечения и использование самой свежей версии чипа G92 позволило слегка увеличить тактовые частоты. Если в оригинале у GeForce 9800 GT скорость работы процессора составляла 600 МГц, то у GTS 240 она уже 675 МГц. Блок шейдеров ускорился с 1500 МГц до 1688 МГц, а тактовая частота памяти возросла с 1800 МГц до 2200 МГц. Такой «разгон» легко может дать 10-15% чистой прибавки в играх, что неплохо, учитывая рекомендованную розничную цену не выше 100 долларов. Сегодня средняя цена GeForce 9800 GT в российской рознице находится на уровне 200 долларов. Подобное решение NVIDIA вполне актуально, так как за небольшую стоимость можно существенно ускорить производительность компьютера, не переходя при этом на новое поколение графических адаптеров.

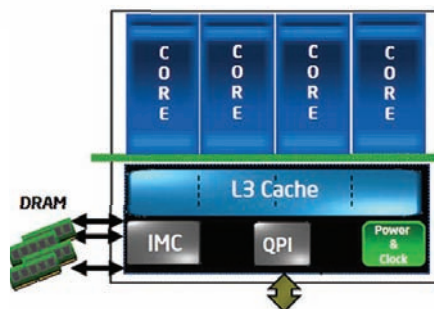
Справа: Материнские платы на базе единственного пока чипсета Intel X58 очень дороги. Даже компании, традиционно предлагающие недорогие модели, продают такие материнские платы по цене выше 300 долларов. В свое время для Core 2 Duo за такие деньги предлагались сверхтоповые оверклокерские модели. Дороговизна самих чипсетов и позиционирование Core i7 пока успешно делают свое дело – дешевых систем можно ожидать не ранее чем через полгода.



Справа: AMD есть что противопоставить Intel. Во-первых, не будем забывать о максимально доступных процессорах и наборах системной логики – в некоторых ценовых диапазонах AMD уверенно вырывается вперед. Во-вторых, модификация процессоров, переход на новый socket и тип памяти должны серьезно ускорить топовые модели AMD.



Слева: Наглядная демонстрация модульной структуры процессора Intel Core i7. В будущих процессорах какие-то модули могут быть убраны, а какие-то добавлены. Не исключено появление 8-ядерных процессоров, если это, конечно, будет актуально.



Кубик-рубик

Процессоры INTEL CORE i7



ТЕКСТ Кирилл Аворин

Можно с высокой степенью уверенности говорить о том, что нынешнее поколение процессоров Intel Core 2 лидирует во многих областях. Мы не берем в расчет новые разработки AMD, которые еще покажут себя в ближайшем будущем. Но в настоящее время AMD довольно тяжело что-либо противопоставить процессорам Core 2 Duo и Core 2 Quad, в том числе их мобильным вариантам. Тем не менее, Intel отказалась совершенствовать эти процессоры и представила принципиально новое поколение своих разработок. Имя новому флагману компании – Core i7, и он кардинально отличается от нынешних процессоров. Попробуем разобраться с новыми разработками и предположить, на какие шаги пойдет Intel в обозримом будущем.

Стратегия и тактика

У Intel было два варианта развития линейки процессоров серии Core 2. Например, ускорить их путем повышения тактовой частоты, чего удалось бы добиться после перехода на новый техпроцесс. Но учитывая, что бороться за лидерство и побеждать в тестах у Intel необходимости не было, компания решила развивать принципиально новую линейку процессоров, которая была бы не только быстрой, но и экономичной. Подобные заявления выглядят смешно, учитывая сегодняшнюю цену систем на базе Core i7, но повторимся – компания рассчитывает именно на длительную перспективу. А в ней пользователи сэкономят немало средств, так как архитектура Core i7 не предполагает смены в будущем процессорного разъема, а также позволяет выпускать недорогие модели, которые по своим возможностям не будут кардинально отличаться от полноценных Core i7. Но – обо всем по порядку.

Модульность и масштабируемость

Если говорить упрощенно, то процессор Intel Core i7 состоит из модулей, причем их можно свободно заменять. Современный Core i7 состоит из четырех ядер, общего кэша третьего уровня (L3), интегрированного контроллера памяти, контроллера системной шины

и модуля регулировки скорости и напряжения. Архитектура, разработанная Intel, позволяет выпускать процессоры, например, без модуля регулировки напряжения и скорости работы, или без поддержки новой высокоскоростной шины QPI. Это нужно для того, чтобы без серьезных вмешательств в архитектуру спокойно разрабатывать новые модели процессоров, для различных типов устройств. Очевидно, что требования у компактных ноутбуков иные, нежели у серверных или настольных моделей. Поэтому для ноутбуков вполне можно обойтись двумя ядрами и заменить контроллер высокоскоростной системной шины на интегрированный контроллер PCI-Express, увеличив производительность интегрированной графической подсистемы. Ключевая особенность Core i7 именно в том, что процессор может работать при любой заложенной в него конфигурации. Соответственно, никто не мешает Intel в одночасье завалить рынок различными вариантами Core i7, нанеся мощный удар по всем фронтам – от мобильных устройств до высокопроизводительных серверов. Конечно, такого, скорее всего, не произойдет, но то, что моделей процессоров будет представлено больше, чем сейчас, – весьма вероятно.

Все в одном

В предыдущем абзаце мы упомянули массу нововведений, не рассказав о том, для чего они сделаны и как функционируют. Однако, поняв принцип построения процессоров Core i7, легко понять и другие их особенности. В стандартном настольном Core i7, помимо четырех ядер, есть интегрированный контроллер памяти. Если раньше он располагался на материнской плате, то сейчас, будучи размещенным непосредственно на процессоре, способен заметно ускорить работу подсистемы памяти. Для обеспечения еще большей ширины шины данных разработчики внесли поддержку трехканальной памяти, чего хватит еще на долгие годы – вспомним, сколько времени продержались (и, в общем-то, еще держатся) двухканальные системы. Что касается скорости работы системной шины, то здесь используется двунаправленная ши-

на, шириной 20 бит, и по своей теоретической пиковой скорости передачи данных она вдвое обходит предыдущие процессоры и наборы системной логики Intel.

Экономия

Высокие розничные цены на Core i7 – дань времени. Когда вырастут производственные мощности, появятся недорогие модели, Core i7 станет таким же массовым явлением, как в свое время Pentium и Celeron. Но выгодными эти процессоры будут не только из-за невысокой стоимости и отличной совместимости, но и благодаря продвинутой системе экономии электроэнергии. Как было указано выше, специально для этого встроены модуль контроля скорости и генератор частот. Примерно такие же модули встречаются и во многих современных процессорах и материнских платах, однако здесь он способен регулировать частоту и подачу напряжения на каждое из четырех ядер в отдельности. Соответственно, при стандартной работе в нетребовательных приложениях три из четырех ядер будут работать на минимальной скорости, экономя электроэнергию. Конечно, для частных пользователей это несущественно, зато для обладателей мобильных компьютеров очень даже актуально.

Выводы

На данный момент можно с уверенностью говорить о том, что Core i7 – огромный рынок в будущее со стороны Intel. То, что сейчас эти системы дороги, – заслуга той же Intel. Нынешние Core 2 Duo и Core 2 Quad прекрасно справляются во всех секторах рынка, начиная от недорогих систем и заканчивая экстремальными геймерскими компьютерами. Соответственно, для Core i7 осталась лишь узкая-узкая ниша – сверхпроизводительные системы для энтузиастов. Именно в них пока и позиционируется связка Core i7 и Intel X58. Но это уже пережиток прошлого, и с распространением недорогих чипсетов Core i7 станет массовой и очень популярной платформой. Intel сделала очень удачный шаг вперед, угадав желания своих поклонников в столь непростой экономический период. **СИ**

Мрчнннк?

БЕСПЛАТНО
Снятие тревожных
мыслей

Опытные молодые юмористы
МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ

12 ВИДОВ
массажа мозга,
не считая «ДОМ-2»

*ментальный СПА
для встревоженных
и мятущихся душ*

**ВЫНОС МОЗГА
С ГАРАНТИЕЙ**





ТЕКСТ
Антон Большаков

Быстрее, выше, сильнее

Oklick Z-1

Выбор игровой мышки – задача непростая. Одним важна эргономичная форма, другим количество дополнительных кнопок, а третьим вообще хочется получить очень функциональное программное обеспечение в комплекте. Именно оно поможет игроку навешивать «хэдшоты» и зарабатывать по десятку фрагов в каждом матче. Мышка Oklick Z-1 на первый взгляд обладает всем необходимым, чтобы понравиться каждому. Проверим?

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:
лазерная
Разрешение:
400/800/1600/3200 dpi
(по осям)
Количество кнопок:
9
ПО:
Oklick Gaming Mouse



та мышка очень эргономична. Дизайн Oklick Z-1 ориентирован исключительно на правшей. Для левой руки он абсолютно не подходит.

В этом манипуляторе нет приятного матового пластика – поверхность глянцевая. Все 9 кнопок на привычных местах. Правда, до одной – самой дальней, под большим пальцем – дотянуться проблематично. Ставить туда лучше какую-нибудь редко используемую функцию или макрос. Колесико можно нажимать вправо-влево. Это удобно и необходимо не только в играх, но и в операционной системе. В зависимости от выбранного разрешения колесико подсвечивается определенным цветом. Рядом с кнопкой переключения разрешения есть клавиша выбора одного из трех сохраненных в памяти профилей.

Провод здесь довольно жесткий. Вес манипулятора можно варьировать в широких пределах. В Oklick Z-1 устанавливается

до семи грузиков весом по 20 г. Лично мне удобно играть тяжелой мышкой. Ножки, само собой, сменные, но в комплекте их почему-то не оказалось.

Записывать макросы и управлять функциями мышки нужно из фирменной утилиты. Программа чрезвычайно понятна и проста. Она полностью переведена на русский язык. Запись макросов осуществляется нажатием одной кнопки. Достаточно единожды записать в сумме шесть макросов для трех игровых профилей – и можно наслаждаться. Мне, скажем, было очень интересно установить на третью клавишу (колесико) тройной выстрел с небольшой коррекцией положения курсора после каждого нажатия. Это позволило существенно повысить точность стрельбы. В дружеском сражении CS 1.6 коллеги были поражены меткостью при стрельбе на больших расстояниях. Что до пятничной игры в Unreal Tournament всей редакцией – там этот макрос не пригодился. Куда полезнее ока-

зались макрос разворота на 180 градусов и функция регулировки чувствительности мышки (смена разрешений). И, раз уж зашла речь, практически все игровые мышки имеют сенсор с безумным оптическим разрешением. На первый взгляд увеличение количества dpi при переключении режимов приводит лишь к увеличению скорости передвижения курсора. Но ведь никто не мешает уменьшить именно эту скорость программно! В результате манипулятор будет работать гораздо точнее. Скажем, изначально можно выбрать 2200 dpi, и уже при необходимости переключаться на более высокое разрешение (если нужно резко развернуться) или низкое (для наиболее точного прицеливания).

Все настройки, макросы и профили сохраняются во внутреннюю память. После настройки манипулятор ПО можно удалить. Профили будут переключаться при помощи кнопки M, которая расположена под колесиком прокрутки.



1400
р.



качественное и очень простое в использовании ПО
7 грузиков по 20 г



глянцевая поверхность корпуса

Выводы

Итак, за исключением мелких минусов, перед нами отличная игровая мышка с хорошей эргономикой, а также функциональным и простым в работе программным обеспечением. А оно ой как нужно при составлении макро-

сов и программировании дополнительных кнопок! Эти, казалось бы, незначительные мелочи помогают одерживать большие победы на матчах и турнирах.



Кирилл Аврорин

Двуглавый середнячок

Видеокарта Sapphire ATI Radeon HD 4850 X2

В успехе этой карточки сомневалась сама ATI – иначе чем объяснить тот факт, что модель была анонсирована еще в конце лета прошлого года, а в продаже появилась только сейчас? Виною тому, судя по всему, неуверенность компаний-производителей в успехе этой модели. И повод для сомнений, надо сказать, есть. Попробуем разобраться с возможностями оригинальной платы ATI и ее недостатками, без которых, увы, не обошлось.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа:
ATI RV770
Частота чипа:
625 МГц
Частота памяти:
993 (1986) МГц
Объем памяти:
2x1024 Мбайт GDDR3
Ширина шины памяти:
256 бит
Интерфейс:
PCI-Express 2.0
Технология производства:
55 нм
Питание:
8 + 6 pin

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650
(3.0 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA
(Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-
8000 2x512 Мбайт, OCZ
PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
Seagate Barracuda
7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
CoolerMaster 1000W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista
Ultimate

Первое впечатление – настоящий монстр! Несмотря на то что построена плата на базе двух процессоров среднего класса, ее размеры поражают. Компания решила не делать «бутерброд», наподобие того, что сотворила NVIDIA с GeForce GTX 295. За основу была взята громоздкая печатная плата, на которой и нашли себе место два процессора, два гигабайта памяти и прочие компоненты. Несколько необычное решение – разработчики вывели на заднюю панель четыре разъема DVI. Это позволит подключить к системе четыре монитора, но многим ли пользователям нужна такая опция? В качестве бонуса она, несомненно, приятна, но ее реализация не позволила установить на плату традиционную турбину для вывода горячего воздуха за пределы корпуса. На чипы процессора и памяти надет громоздкий алюминиевый радиатор, на который сверху крепятся два больших кулера и короб. Система охлаждения не нова, но достаточно ли ее будет для горячей платы? Наши тесты показали, что недостаточно. Средняя температура составила около 87 градусов Цельсия. Уровень шума также был «на высоте» – признаться, пара Radeon HD 4870 и то тише работала. Заканчивая оценку внешних данных видеоплаты, надо сказать, что она настолько громоздка, что владельцы средних корпусов могут даже не надеяться уместить ее в свой системный блок. Обладателям же больших системников придется озаботиться хорошим

модульным блоком питания – видеоплата оборудована одним 8-пиновым и одним 6-пиновым разъемами.

ATI создавала эту плату для конкуренции с одной-единственной моделью NVIDIA – GeForce GTX 280. Производительности одного Radeon HD 4870 явно недостаточно, а монструозный Radeon HD 4870 X2 заметно обходит бывшего флагмана NVIDIA. Сейчас и по цене и по скорости ATI Radeon HD 4850 X2 и GeForce GTX 280 примерно равны – наши тесты показали легкое превосходство платы ATI, примерно на 5-6%. В некоторых тестах плата, наоборот, слегка уступила GeForce. Если бы перед нами стояла задача сравнить непосредственно эти платы – мы бы поставили им равные оценки, так как явных преимуществ не имеет ни одна из них. GeForce GTX 280 также не может похвастаться компактными размерами, малым энергопотреблением и даже по цене – сов-

падает с сегодняшней стоимостью двухпроцессорного Radeon HD 4850. Но здесь есть один момент – NVIDIA GeForce GTX 280 уже в прошлом, на смену ей идет свежая NVIDIA GeForce GTX 285, и эта плата заметно быстрее своего предшественника, экономичнее и стоит – даже сейчас – дороже всего на тысячу рублей. В скором времени цены на остатки GeForce GTX 280 упадут, но и стоимость GTX 285 заметно снизится. По скорости и эргономике эта плата превосходит ATI Radeon HD 4850 X2, поэтому можно смело говорить о том, что дебют этого двухголового монстра задержался. Вдобавок, не во всех приложениях эта плата сможет проявить себя в полной мере – зачастую некоторые игры не могут использовать одновременно два процессора, и производительность катастрофически падает.



16000 р.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Crysis Warhead, High Detail, 1280x1024	23.24 FPS
3DMark Vantage, Marks	13127
Grand Theft Auto 4, 1280x1024, High	59.11 FPS
Unreal 3, High, 1280x1024	168 FPS
3DMark'06, 1280x1024, Marks	19323



мощнее чем GeForce GTX 280

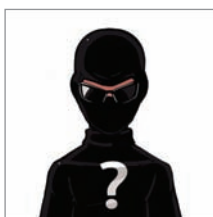


не самая быстрая память, низкая частота процессора

Выводы

ATI заметно опоздала с дебютом двухпроцессорного решения среднего класса. Сейчас можно рассчитывать на некоторое количество продаж, но NVIDIA успешно конкурирует с этим решением по стоимости своих моделей. Цена на GeForce GTX 280 бу-

дет падать в связи с распродажей остатков этой устаревающей модели, а у Radeon HD 4850 X2 не такой уж большой запас по снижению стоимости. В итоге, есть все шансы, что в данном ценовом сегменте господствовать пока будет NVIDIA.



АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК

Главный редактор журнала «Железо»

По спирали

Мы настолько привыкли к происходящим вокруг микрореволюциям, что практически перестали их замечать. Мало кто знает, что совсем недавно бешеной пружиной начал раскручиваться тренд, превращающий главный геймерский аксессуар в ширпотреб.

Наверно, я оказался одним из первых российских пользователей, установивших в свой системный блок мощную видеокарту совсем не для того, чтобы играть. Всем давно известно, что вычислительная мощность видеоадаптеров редко используется на 100% даже при запуске вполне современных игр, что уж говорить про все остальное время. Серьезный процессор, дорогая память и мощная система охлаждения просто пылятся в просторном корпусе, пока хозяин изволяет серфить по интернету и преодолевать скуку в многостраничных документах. И в условиях кризиса с точки зрения производителей было довольно глупо продавать девайс, по стоимости сравнимый с игровой приставкой, если пользователю нечем его нагрузить. К счастью, ситуация исправляется. Причем уже не концептуально, а практически – готовые продукты уже ждут на полках магазинов.

Пока в широком доступе есть только фирменная технология от NVIDIA – Cuda. Может она пока совсем немного, но для домашнего использования нововведений хватает. Видеопроцессоры, по сравнению с центральным, имеют солидное преимущество в проведении определенных операций, и, на счастье, среди них затесалась обработка и пережатие видеофайлов – популярная операция в свете бума мобильных устройств. Преимущества колоссальные, на обработку одной серии ситкома про популярно-

го врача-мизантропа для воспроизведения на iPhone или PSP уходит менее пяти минут, значит неполные пять сезонов пережмутся всего за пару часов. Звучит великолепно на фоне того, что средненький системный блок, оснащенный стандартным процессором, потратит на каждый эпизод время, эквивалентное его длительности, а значит не менее дня машинного времени на каждый сезон гарантированы. А самое интересное – во время обсчета видео на видеопроцессоре никто не мешает пользователю заниматься привычной деятельностью у монитора – центральный процессор полностью в его распоряжении. Разве что играми в это время насладиться не удастся.

Бочка меда в наличии, но без обидных условий, разумеется, обойтись не удастся. Первая из них состоит в насильной привязке к бренду – ведь конкурирующая AMD пока не показала даже рабочего прототипа такой технологии для своих карт. А бренд сейчас переживает не лучшие времена – постоянная смена названий старых видеоадаптеров для включения их в якобы обновленный модельный ряд, проблемы с дистрибуцией и, что главное, худшее соотношение цена/производительность, заставят задуматься даже самых оптимистичных фанатов. С другой стороны, решения от AMD придется ждать еще долго, ведь после презентации технологии придется ждать появления программ, ее утилизирующих. А по заверениям специалистов, AMD

спешить не собирается, и задержкой этой вредит больше не себе, а как раз конкуренту. Именно так, вторая проблема заключается в том, что очень немногие софтверные гиганты рискуют внедрять в свои решения поддержку только одного из двух лидеров на видео-рынке. Делают они это вполне осознанно, ожидая появления рабочих версий нового протокола – OpenCL.

Этот самый протокол, а также сопряженные с ним технологии выглядят привлекательными хотя бы потому, что их использование не ограничено практически никакими условностями. Просто появятся новые версии абсолютно всех приложений, способные считать как на обычных процессорах, так и на видеокартах – выбирая ресурс автоматически. Это похоже на старые добрые девяностые, когда появление математических сопроцессоров сперва было связано с трудностями – а потом привело к тому, что пользователь даже не задумывался над тем, что именно внутри системника производит вычисления. Так что до стирания границ между центральным и графическим процессорами осталось, судя по всему, совсем немного. И любопытной перспективой становятся дальнейшие отношения между видеокартами и процессорами – первые были созданы для помощи вторым в играх, а теперь готовы расширить спектр своего влияния. И если спираль раскрутится, кто будет помогать процессорам со встроенной видеокартой? А главное – где помогать и чем?




gameland tv
круглосуточный телеканал об играх

СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:



акато



Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом [ru_gameland](http://ru_gameland.livejournal.com) (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Empire: Total War



Платформа:
PC
Жанр:
strategy, historical
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клуб»
Разработчик:
The Creative Assembly

В который раз переписываем историю, на этот раз добравшись до XVIII и XIX веков. Empire – самая лучшая часть сериала на сегодня и серьезный претендент на звание «игры года».

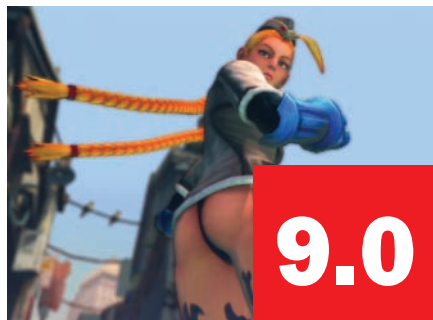
WoW: Wrath of the Lich King



Платформа:
PC
Жанр:
role-playing, MMO, fantasy
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский издатель:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Blizzard

Новое дополнение к World of Warcraft открыло нам целый снежный континент с уймой интересных заданий и новый, героический (хотя скорее антигероический) класс – рыцарей смерти.

Street Fighter IV



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Традиционность нового выпуска – это и подарок поклонникам к двадцатилетию сериала, и подтверждение политики Capcom: старое – значит, лучшее! Самое время вернуться к файтингам всерьез и надолго.

Killzone 2



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter, first-person
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клуб»
Разработчик:
Guerrilla Games

Killzone 2 оправдала наши надежды и превзошла ожидания. Она – наилучшее доказательство того, что Sony сегодня делает консольные шутеры не хуже Microsoft, а дальнейшая судьба PlayStation 3 может быть очень удачной.

148 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

I'm in the coolest driver's high, с.148
Стрит файтер 4, с.149

150 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

О вас и нас, с.150
Сам себе журналист, с.152
Комикс: Страшная месть, с.152

160 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Выпуск 27:
Фокус-группа, с.160

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Перед Новым годом мне подарили коньки, и заодно еще и пригласили на каток на Красной площади. Там проходил Fusion Skate Challenge – мероприятие для ценителей бритв Gillette Fusion. Я вежливо отказался, сославшись на болезнь. Но на самом деле я просто не умею кататься, и мне было бы стыдно там набивать шишки при всех. Знакомая девушка обещала научить – осталось теперь только выкроить время после работы.

СТАТУС: Добрый редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Red Alert 3 (Xbox 360)

Артем «cg» Шорохов



Господа, а Amazon-то доставляет! Да еще как доставляет – быстро и красиво. Правда, и дерет в три шкуры. Ну да это того стоило... И, будто мало мне редакторской работы, вдруг подорвался зачем-то и снова взялся за переводы. На этот раз – комиксы, Gears of War. Видимо, таки засели где-то в подсознании бессчетные читательские письма на эту тему. Надолго ли меня в таком режиме хватит? Знать не знаю. Но... попытка не пытка!

СТАТУС: Дровосек-интеллигент **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Microsoft Word, Maw, Street Fighter IV

Наталья Одинцова



Пока болела, успела выиграть 14 боев в Fire Emblem: Radiant Dawn для Wii. Если бы полюбилась и изучила возможности Battle Save (вместо того, чтобы полагаться на воспоминания о предыдущих выпусках сериала!), то на моем счету оказалось куда бы больше побед! Но даже при усложненном раскладе главное впечатление от Radiant Dawn – восторг, восторг и еще раз восторг.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Persona 4

Сергей «TD» Цилюрик



Буквально только что прошел на одном дыхании Tomb Raider: Anniversary на Xbox 360 – раньше на PC как-то с ней все-таки не сложилось. Удовольствия масса. При этом решил все головоломки сам – а десять лет назад, помнится, к середине игры с ними начинались проблемы. Сразу же после концовки запустил Underworld – и поразился, насколько лучше она выглядит.

СТАТУС: Еще помнит термин «крофтомания» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Tomb Raider: Underworld

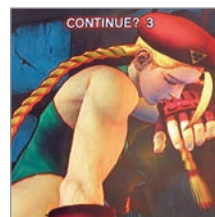
Илья Ченцов



В двух прошлых номерах мы обещали вам, что на диске к журналу будут новелла Saving Stone и игра Subspace. Как вы, возможно, уже заметили (серьезно, где шквал возмущенных писем?), их там не было. Боюсь загадывать, но не исключено, что эти бонусы попадут на один из пластмассовых кругляшков, прилагаемых к этому выпуску «Страны Игр».

СТАТУС: Ни в чем не уверен **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Path beta

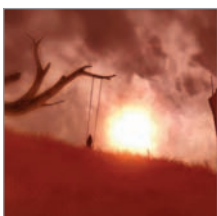
Евгений Закиров



Учился играть за Вайпер в SFIV и в порыве ярости ударил по контроллеру Xbox 360, а он – внезапно! – разлетелся на части. В итоге за Вайпер я больше не играю, что обидно – в онлайн мультиплеере она пользуется популярностью. Мультиплеер, кстати, реализован странно: можно приглашать игроков подражаться, пока те проходят аркадный режим, что обычно вызывает только ругань в ответ.

СТАТУС: Original street fighter **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Street Fighter IV, Dynasty Warriors: Gundam

Александр Солярский



Пройдя новый Fear, начинаешь задумываться над тем, почему до сих пор не раздают наград за лучшее отображение в играх галлюцинаций и явлений потустороннего характера. Project Origin медали явно заслуживает. Такого заигрывания с всякими «блорами», «шумами» и засветкой картинки я, наверное, еще нигде не встречал. И, как ни странно, сама мать апокалипсиса – Альма – вызывает скорее сочувствие, чем неприязнь.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** F.E.A.R. 2: Project Origin

Алексей «Red Cat» Голубев



Помнится, оригинальная Resident Evil, увиденная мной еще осенью 1996 года, стала одним из самых ярких впечатлений за все долгие дни, недели и месяцы свободного времени, потраченного на видеоигры. К чему это я заговорил об игре, которой пошел уже второй десяток? Да к тому, что 13 марта – день Resident Evil 5. И пусть глупых зомби заменили на притянутых африканских жителей, веселье это вряд ли помешает.

СТАТУС: Не решил **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Список уточняется

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Сегодня у блоггеров на рассмотрении два знаковых жанра – гонки и файтинги. Что нужно исправить в существующих racing-проектах, чтобы состязания стали еще интереснее? Действительно ли четвертый Street Fighter, во многом копирующий вторую часть (без двух минут родоначальницу всего жанра), является лучшим хардкорным файтингом на нынешний день?



I'm in the coolest driver's high

true_3pac

Сделайте мне нормальную гоночку. Существующие – не катят.

Project Gotham Racing 4 вообще упоминать не стоит – она играет совсем на другом поле, где выдаются очки за «понтный дрейф», а гоняются – по городским дорогам, огороженным бетонными блоками. При этом в своем классе (развлекательно-соревновательный рейсинг) она – лучшая.

Forza Motorsport 2 – там отличная ездовая модель. Ну прям вся распрекрасная. Взвизгнули шины в повороте – начал терять десятые, отпустил в шпильке газ – машина на морду присела и ввинтилась. Удовольствия от правильного прохождения выража – масса. Машин – на любой вкус. Да только впечатление создается, что машины эти авторы видели только на картинке. «Адский» Corvette отличается от слабенькой Mazda MX5 только циферками – «больше» ускорения, больше крутящего момента, меньше «хэндлинга». Знаменитая «турбояма» Lancer Evolution (когда турбине высокого давления требуется много газов для раскрутки, и до трех с половиной тысяч оборотов машина разгоняется вяло, зато потом – разгон впечатывает тебя в кресло) – не ощущается вообще. Это притом, что в аркадном PGR4 с этим был полный порядок. Звук моторов – похоже, вообще сэмплировался с офисного пылесоса. Ведь звук – это половина всего кайфа езды на спортивном автомобиле. И в той же PGR4 это отлично понимают – катаясь по тамошнему Питеру с выкрученной ручкой громкости, чувствуешь себя минимум Джереми Кларксоном.

Плюс что то там намудрили авторы с физикой, в итоге, когда на монструозной Audi RS6 на шестидесяти на четвертой жмешь газ – машина не ускоряется вообще, что является полной противоположностью слову «реализм». Зато – зачем-то можно отключать антиблокировочную систему. Вы видели «отключаемый» ABS в реальности?

Gran Turismo 5: Prologue. Как это не финальная версия? Мне продали диск, я отдал денег – значит, финальная. Десять лет была королем, после выхода Форзы и PGR – повисла между двух зол. Слишком скрупулезная, чтобы получать удовольствие от «понтного дрейфа», но слишком прощающая и развязная, чтобы раз за разом наматывать круги и биться за десятые доли секунды. Зато – какие здесь машинки. Графика – феноменальная, звук моторов записывался с реальных авто. Раскрутите «Хонду» до шести тысяч оборотов – и ожидаемо захрюкает VTEC. Отпускаете газ на Subaru – получайте любимый «пш-ш». Гламурный гляцевый журнал Supercars и передача Top Gear – в одной коробке за сорок баксов. Доложите туда еще гоночку, я согласен доплатить еще сорок.

Чем плохи и Forza, и GT? Они забыли, что современный автомобиль – это не четыре колеса, руль и подстаканник. В том же Evolution встроенный компьютер управляет работой дифференциала, перебрасывая крутящий момент на нужные колеса на основе данных, снятых с кучи датчиков и даже – с концевика ручного тормоза. А судя по «Форзе» это просто полноприводная повозка с кучей мощности. Дифференциалы повышенного трения, умные «электронные комитеты» – без учета их попытки смоделировать поведение современного автомобиля будут неизбежно скатываться в тупой Dodge Charger шестьдесят лохматого года – вот он как раз в Forza ведет себя адекватно. Сотни авто в Forza и GT – это два десятка бойцов в Mortal Kombat, отличающиеся внешностью и суперударами. И еще разными раскрасками, как на левых картриджах.

Сделайте десять автомобилей, но как следует. Десять «собираемых образов», как то:

– легкий «английский» родстер типа Mazda MX-5 или Honda S2000

– тяжеленный мощный немецкий седан типа BMW M5 / Audi RS4

– Японская заднеприводная «рулилка» типа Mazda RX7 / Nissan Silvia

– Lancer «развалюшен» (куда уж без него)
– Boy-racer (переднеприводный «горячий хэтчбек» типа Golf GTI / Ford Focus RS)
– какойнибудь поршак, к какому больша душа лежит.

И так далее. Плюс – выбросьте «виртуальные кокпиты». Они включаются один раз, полюбоваться, а потом все ездят с камерой «из бампера» или «с капота». Говорить о «реализме» глупо – в реальности у гонщика куда лучший обзор, чем у геймера, когда половину дисплея занимает торпедо. Модель повреждений – на свалку. Зачем метать бисер перед кармагеддонами? В реальности серьезные аварии, после которых гонка продолжается, случаются нечасто, и ими вполне можно пренебречь. Что происходит в «Форзе», если пришлось более-менее сильно «приложиться»? Рестарт происходит, так как машина перестает быть таковой. И зачем извращаться с «локальным дамаджем»?

Придумайте способ штрафовать негодяев, любящих тормозить об бочину вошедшего первым в поворот. Не десятой долей секунды, как в Форзе, а жестко, дисквалификацией. Тронул – рестарт. Нечего тут Burnout устраивать. Найдите виновного и покарайте его. Кстати, это будет сложнее всего – если вон даже ГАИ не справляется с «подставщиками».

Может, Turn 10 меня услышат и сделают как надо? Или Polyphony Digital? Или Bizarre? Somebody? Anybody?



feedart

«Здравствуйте. Я, Трипак. Хотел бы чтобы вы сделали игру, 3Д-гонка суть такова... Поль-

зователь может играть легким «английским» родстером, Lancer «развалюшном» и поршаком. И если пользователь играет поршаком то поршак в повороте, взвизгивают шины в повороте и теряешь десятки. Можно отпустить в шпильке газ... И поршаку раз быстрый то сделать так что там трасса широкая... А движок можно поставить так что вдали деревья картинкой, когда близко ни преобразовываются в 3-хмерные деревья. Можно покупать и т.п. возможности как в Gran Turismo. И враги 3-хмерные тоже, и магина тоже 3д. Можно прыгать и т.п. Если играть за Lancer «развалюшен» то надо слушаться штурмана, и защищать трассу от злого (имя я не придумал) и поршака, партизанов родстеров, и ходит в копит на кого-то из этих (поршак, родстер...). Ну а если за родстера... то значит «развалюшен» или родстер на поршаков иногда нападают, пользователь сам себе штурман может делать что сам захочет. Всего в игре 4 зоны. Т.е. карта и на ней есть 4 зоны, 1 - зона родстера (нейтрал), 2 - зона поршака (где трасса), 3 - зона «развалюшена», 4 - зона с деревьями... (в горах, там есть старый форт...)

Так же чтобы в игре могли не только обогнать но и сломать машину и если пользователя не починит то он умрет, так же выколоть глаз но пользователь может не умереть а просто пол экрана не видеть, или достать или купить протез, если ногу тоже либо умреш либо будеш ползать либо на коляске кататься, или самое хорошее... поставить протез. Сохранятся можно...

P.S. Я джва года хочу такую игру»



pasya

Хрентатам, мистер афтор))) Игруля такая не продается, да и тебе не понравится >_< Идеи разительно отличаются от их реализации. Глобальные идеи отличаются всегда. В худшую сторону. Иными словами, геймдизайнер умрет на стопицотдесяти-тыщмиллионном пункте диздока, а менеджеры поубивают остальных. Потому что кранч. Неизбежный. Фатальный.

Ах да, еще на этом проекте разорится ЕА, Джон Ричителло оденется бабкой (для конспирации, потому что стыдно что взялся) и уйдет торговать семками, а Тони Уоткинс станет Антоном Водкиным >_<

А потом игру возьмет и сделает Хидео, который Кодзима. Игра выйдет на супермегаайомкомье носителе (размером за марку ^_^), обретет кучу фанатов, а финские парни опять поплюются в ЖЖ на отсутствие логики, кукольную графику (хотя там будет нереально реалистичная картинка и эффекты обратной связи вплоть до выброса адреналина в штаны) и таки поедут давать люлей всем в Кодзима Продакшн)))

Ну а если по теме, то в игре должна быть игра. А чтоб визжало, штрафы, физика, полная версия, тронупрестарт, нечего тут бурнаутустроить и т.д. — оно тоже должно играть. Мысль правильная в сабже, но висит в воздухе и толком ведь не понять, чем все это барахло поможет стать игре хорошей.



Стрит файтер 4

niggative

Начнём с того, что если вы ньюб, то вам эта игра крайне противопоказана.

Нет, скорей так, если вы ньюб и не готовы к тому, что босс будет вас валить раз 40 подряд, вам эта игра противопоказана.

Нет, даже не так, а скорей, если вы ньюб и не готовы к тому, что босс будет вас валить раз 40 подряд самыми читерскими ударами, а вы не сможете от этого кайфовать — игра вам противопоказана.

Да, примерно так.

Если вы ждали от 4-го стрит файтера чего-то нового, какого-то нового слова в индустрии — эта игра не для вас. Если вы привыкли проходить всю игру «баттон мешингом» или одним приёмом — эта игра не для вас.

Если вы не умеете получать кайфа от хардкорного гейминга — эта игра не для вас.

Забудьте о ней, и не портите себе нервы. Играйте в соул калибур, МК vs DC, в Наруто, в конце концов, но не в стрит файтер.

СФ4 сохранил в себе всё от 2-го стрит файтера, все его плюсы и минусы, к этому добавил новый клёвый офигенский дизайн плюс пара новых фиш, использовать которые или нет — на совести геймера.

Стрит файтер берёт нас за шиворот и переносит в те времена, когда Победа над Байзоном или Шао Каном считалась чем-то неординарным, просто из рамок вон.

Дизайн, — дизайн просто превосходен, все эти выпученные глаза и перекошенные морды пришлись очень кстати. Когда Сету (главному боссу) остаётся один удар до смерти, ты прыгаешь на него с ударом ноги и думаешь: вот она, победа. Он останавливает время, когда между вашей ногой и его фейсом остаётся сантиметр, проводит коронник и убивает вас ударом лица об экран. В тот момент, когда вы орёте от негодования и восторга, ты понимаешь, почему у Рю такое кривое лицо и выпученные глаза. Достаточно посмотреть в зеркало — и всё становится на свои места: эй чувак, у тебя оно ничем не лучше.

В Стрит файтере 4 дофига гэгов, понятных только фанатам файтингов, ведь все новые герои и даже несколько арен — это тонкий стёб над конкурентами. Если задуматься, то с лёгкостью вычисляешь, кто и из какой серии файтингов нам пожаловал. Подсказывать не буду — додумайтесь сами, в этом есть какой-то особый кайф, а портить вам это удовольствие я не хочу.

Что касается геймплея, тот всё очень хорошо. Можно играть по старинке, не заморачиваясь на новые фиш, а можно заучить их и искусно использовать во время боя. И, поверьте мне, вам придется использовать их и заучивать каждый удар, каждое комбо. Иначе Сет так и останется для вас не пройденным этапом вашей геймерской карьеры. Ведь он не позволяет никому ударить себя два раза подряд в одно и тоже место одним ударом. Хочешь — не хочешь, а удары учить придется.

Минусы? Минусов я не увидел.

Да, временами не хватает блока в воздухе, временами не хватает зир рекавери

и перри. Но всё это так, мелочи. Всё это появилось после стрит файтер 2, а нам изначально обещали, что игра будет максимально на него похожа. Что обещали — то мы и получили, придаться не к чему.

Стрит файтер — это не та игра, где вы будете проходить нудные tutorиалы.

Стрит файтер — это не та игра, где вы часами будете сидеть и наряжать ЧУН ли в чулочки-трусики-лифчики, Стрит файтер — это не та игра, где вы будете набивать рейтинг и открывать новые позы для ваших протагонистов.

Стрит файтер — это та игра, где вы за долбаеетесь проходить Сета, и если вы не умеете получать кайфа от хардкорного геймплея, если вы не умеете ржать до слёз после очередного проигрыша и со счастливой улыбкой на лице снова и снова нажимать континью, если вы предпочитаете проходить игру на вери изи, за один раунд и 30 секунд.... вам лучше её вообще не трогать. Это игра не для вас.

Стрит файтер 4 — это воплощение хардкорного гейминга. Не то что Мортал Комбат, который лишь клон Стрит файтера с запоротой механикой.



artiom_shorohov

СТРИТ ФАЙТЕР 4 – ЭТО ВОПЛОЩЕНИЕ ХАРДКОРНОГО ГЕЙМИНГА.

Думаю, до десяти баллов игре не хватает только того, чтобы из неё убрали Continue нафиг. Или сделали бы хотя бы три. =) Что до МК, то тут ведь тоже свои тонкости. Ты, очевидно, приверженец одной школы, другие люди — другой. То есть, в данном случае есть два разных подхода: сохранять общую базу «простых» движений или нет. Ну, блин, возьмём как абстрактный пример какой-нибудь крутой симулятор бокса или реслинга — у них в глубинной сути лежит идея «все изначально равны, вопрос лишь в том, как воспользоваться тем, что дано». Есть банк «модификаторов» поверх базы, да и всё. Это более спортивный и, если угодно, «американский» подход (хотя им часто пользуется та же Yuke's, например, или Konami). И, кстати, SF когда-то тоже был к этому очень-очень близок, потому как во многом вырос как раз из американских файтингов (через ту же Konami). И это, в общем, лишь одно из великого множества «расслоений» внутри жанра. И удачные/неудачные игры случались в любом лагере, равно как и удачные. И у каждой схемы есть свои поклонники, уверенные, что «только так и надо». Ну и далее по тексту, сам всё знаешь. =)

ЕСЛИ ВЫ НЕ ГОТОВЫ К ТОМУ, ЧТО БОСС БУДЕТ ВАС ВАЛИТЬ РАЗ 40 ПОДРЯД САМЫМИ ЧИТЕРСКИМИ УДАРАМИ, А ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ОТ ЭТОГО КАЙФОВАТЬ — ИГРА ВАМ ПРОТИВПОКАЗАНА.

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, 000 «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



**Хотите
попасть
на наши
страницы?**

Нет ничего проще –
напишите письмо. Да
такое, чтобы оно было
интересно геймерам.
А уж мы опубликуем,
будьте уверены!



Присылайте свои
вопросы на номер
8-926-878-24-59

Фотограф:
Мария Пухова



Ура экранизированным Гарри Поттеру и Принцу-полукровке – пусть даже и отсроченным до грядущего лета! Их я готова ждать сколько угодно – лишь бы кино в итоге оказалось хорошее. На самом деле, я интересуюсь и уважаю творчество не только мэтров пера, но и начинающих авторов. Поэтому пишите сценарии, придумывайте игры, персонажей, сюжеты, дорогие мои криэйторы, – и присылайте нам на электронный ящик strana@gameland.ru. Лучшие сюжеты будут опубликованы!

Калипсо

О вас и нас

Здравствуйте, редакция журнала «Страна Игр»!

У меня появилась традиция, связанная с журналом. При покупке каждого номера я открываю «Содержание диска» (в №273 это страницы 170-171) и любуюсь прошивкой 3.95 для PSP в соответствующей PSP-Zone. 3.95! Да с каким постоянством эти три магические цифры путешествуют из номера в номер! Это какая-то дань памяти? Или уже ваша собственная традиция?

Я, как обладатель PSP, не мог не посмотреть видеоспец на диске №273 о Patapon 2. Ведь первую часть я прошёл от начала до конца, не переставая восхищаться. Все было замечательно, кроме надоедающих однообразных мини-игр. Но во время просмотра этого интервью мне стало скучно, появилось ощущение зря потраченного времени. Все снято неинтересно и тоскливо, что ли. Уже на второй минуте рука так и тянулась к кнопке «Главное меню». Лично я не знаю, как можно было бы снять все это так, чтоб прям дух захватывало. Да и не получится, пожалуй, так снять. Но, может быть, можно было все приправить юмором, как в передаче «Без Винта»? Острые шутки ведущих программы спасают даже самые безнадежные сюжеты – в том смысле, что даже заставляют смотреть то, что тебе, вроде, и неинтересно. На мой взгляд, руки японца, покрытые выпирающими венами и трясутся PSP в такт тишине, да еще и крупным планом – все это как-то не очень захватывающе... Вот, сказал свое фу, теперь я спокоен. Если что не так, то приношу свои извинения.

Небольшой комментарий к авторской колонке Д. Золотницкого «Эпоха цифры». В общем, я с Дмитрием согласен. Но читателю, кроме текста и оценки, еще можно опереться на плашку «Похожие игры». И все же, на мой взгляд, старая плашка «Лучше / Хуже» более полно отражала место игры в своем жанре, позволяла сравнить новинку с играми, которые уже пройдены читателями. Конечно, это всегда все очень субъективно и безоговорочно доверять ей не стоит, но она дополнит картину лучше, чем «Похожие игры». Я считаю, что оценивать игры необходимо разными дополняющими друг друга методами: текстом, оценкой, рубриками, мнениями членов редакции, которые не согласны с автором статьи об игре, но достаточно компетентны в данном жанре игр, чтоб их мнение можно было бы воспринять к сведению. Все это есть в вашем журнале и это замечательно.

А напоследок я скажу... о Warner Bros. Pictures. Меня сильно раздражает тот факт, что я не могу сейчас (в декабре) сходить на премьеру фильма «Гарри Поттер и Принц-полукровка» из-за того, что WB перенесла премьеру на июль, заменив ее каким-то сомнительным продуктом киноиндустрии. Но это еще полбеды. Представитель компании обратился ко всем недовольным и, неприлично матюкаясь матюками, высказал недовольство – это еще мягко говоря. Его слова о том, что каждый негативный отзыв, оставленный на сайте будет отдавать на один день выход фильма в кинотеатры, меня вообще повергли в шок! Как-то не хочется в это верить.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

Дорогая «СИ», а уже известна дата выхода Diablo III?

Скажите тоже! Все, что известно о дате выхода одной из самых ныне ожидаемых ПК-игр, укладывается в короткую формулировку «ТВА 2009». То бишь «дата выхода Diablo III будет названа когданибудь в 2009 году». Или не будет – всем известна дья-

вольская неторопливость Blizzard в отношении выпуска новых игр. Их стандартная отговорка «Игра выйдет не раньше, чем будет закончена» уже давно стала притчей во языцех. Будем надеяться, весной или летом они перестанут нас мучить и назовут точную дату.

Привет, «Страна Игр», я хотел бы узнать, почему трейлеры

фильмов, которые записаны на втором диске, не запускаются на PS3?

Все просто: потому что ни PlayStation 3, ни Xbox 360, ни Wii в настоящий момент не поддерживают все многообразие существующих видеоформатов. Например, Sony никогда не возьмется за «конкурентный» Windows

В рубрике «Другие игры геймера» убила заметка «1 января посмотреть «Обитаемый остров»». Так и вижу картинку: 1 января, с самого утра, зомби-геймеры, прекрасно встретившие Новый год, на автопилоте движутся в сторону кинотеатров...

В №273-м Wren наконец-то выглядит как мальчик! Bravo парикмахеру!!

Всего хорошего, да обойдет вас стороной всемирный кризис и недоброжелатели.

С уважением, Андрей

Константин Говорун// Странно. В 273 номере как раз стрижка совсем не изменилась – какую мне делали всю осень, такая и осталась. А в остальном даже и добавили нечего. Мы работаем, вы читаете. Все прекрасно.

Зануда// Сами удивляемся: прошивки-то всегда лежали (и лежат!) свежие да румяные, а в содержании редактор приедается. Опоздали вы, мы диверсанта уже месяца два как изловили и такую разъяснительную провели среди него работу, что он еще долго не сможет сесть. Вы нам пишите, если еще какие традиции появятся. Не стесняйтесь.

Писал. Пишу. Буду писать?

Привет, «СИ»!!! Решил написать вам длинный вопрос. Надеюсь, у вас хватит выдержки и времени все это прочитать, ведь ваше мнение очень важно для меня. Я всегда хотел стать писателем или сценаристом, но занялся этим совсем недавно. Ниже – моя первая попытка написать сценарий для малобюджетного фильма, который хотели снять с друзьями (К играм отношения никакого, а текст и впрямь длинный, поэтому мы решили его не публиковать. – Прим. Ред.). Но сейчас я его забросил. Как вы считаете, стоит ли мне начать серьезно этим заниматься, и в какую сторону лучше ориентироваться: писать книги или сценарии для кино и игр? И если сценарии, то кому они будут нужны. У меня полно идей для самых разных жанров, так хочется их в чем-нибудь воплотить. Вы много подобного повидали, поэтому я и спрашиваю в пер-

вую очередь именно вас. В общем, жду вашего ответа с нетерпением.

Василий

Артем Шорохов// Когда кто-то что-то начинает – он никогда сразу не делает это что-то хорошо. И главное сейчас только в том, насколько вы хотите стать сценаристом или писателем «для себя» – создавать что-то такое, что нравилось бы в первую очередь вам самому. Если достаточно сильно – и талант отыщется, и умение приложится, и рука набьется. Нет – бросите на полдороге, но зато точно будете знать, что попробовали, что попытались. Судя по присланному тексту, от сценариев вы далеки неимоверно, вас очевидно склоняет в прозу. Но это не главное. Главное – верить и стремиться. И иметь достаточно терпения, чтобы идти к далекой и трудной цели через множество чекпойнтов (от школьного учебника до кафедры филологии), боссов и пазлов. Ведь просто так, за здорово живешь, ничего не дается, это вам любой геймер скажет. Удачи вам на сложном, но интересном пути!

Вера Серпова// Хочется – берите за перо (или клавиатуру). Итак, вы усадились, намереваясь приступить к работе, сладко зажмурились, а где-то за горизонтом уже маячат всевозможные «букеры» или на худой конец «антибукеры». Вон из-за стола! Займитесь чем-нибудь полезным – писательское ремесло не для вас. Что, все еще сидите? Хотите кропать нетленку? Тогда бросьте мечтать о всякой ерунде – пора за работу, вам еще часов десять вкалывать сегодня и завтра, и послезавтра, и... всегда.

Закройте глаза и посмотрите на своих героев. Какие они? Наверняка у каждого свои привычки, любимые жесты, словечки – один заикается, другой теревит нос, третий вечно что-то жуёт, четвертый ругается так, что заслушаешься. А теперь попробуйте представить, как они поведут себя, оказавшись в том положении, в которое вы их намерены поставить. Только будьте внимательны, если сразу не получается, подождите. Не отвлекайтесь, напрягите голову. И тогда в какой-то момент (о чудо!) они возьмут, да начнут действовать и, конечно, наперекор автору – ли-

тературные персонажи, народ своевольный, даже великие писатели не всегда с ними справлялись. Поймете, чего они хотят, чем живут и как поступают, и тогда все получится. Правда, крови эти гады из вас попьют, и седые волосы от них появятся и глаз задергаются. Через годик-полтора берите драгоценную рукопись в лапки и вперед, по издательствам. А там... Но это уже другая история.

Хочу все знать!

Скажите, а существует ли реально город Silent Hill и, если существует, то не было ли скандала по поводу сюжета игры. Или, может, существует какой-то миф, схожий с сюжетом игры? Может тема тупая, но она меня волнует.

Алексей

Сергей Цилюрик// Нет, в реальности города Silent Hill не существует. И мифа тоже нет – в основу сериала легла идея манифестации подсознательных страхов людей, позаимствованная, скорее всего, вместе с многими графическими решениями из фильма «Лестница Иакова».

В фильме же (и во многом копирующей его SH: Homecoming) город окутывает не туман, а дым от горящих под городом угольных залежей. Этот факт уже основан на реальных событиях: в штате Пенсильвания есть городок Централия, под которым пожар не утихает уже почти полвека. К оригинальной истории SH, впрочем, это отношения не имеет.

Сам себе журналист

Приветствую редакцию журнала «Страна Игр»! Хотел поделиться с вами впечатлениями о том, как я съездил на студию Rockstar San Diego.

Так сложилось, что в мои новогодние каникулы родители и я оказались в США, а именно – в Лос-Анджелесе. И тут я вспомнил, что недалеко от Лос-Анджелеса находится резиденция Rockstar San Diego. Да-да, именно той компании, что сделала известную серию гонок Midnight Club. Адрес этой организации я, конечно, не знал, но Google всегда придет на помощь – студия оказалась в небольшом офисном райончике Карлсбад, недалеко

Media Video (wmv), а Microsoft – за QuickTime (mov). А ведь именно в этих форматах, как правило, кодируются производителями трейлеры кинофильмов.

Расскажите, как подключиться к сервису Xbox Live?

Подключите к консоли Ethernet-кабель (как вариант – антенну

WiFi) и выберите в меню пункт «Подключиться к Xbox Live». После всех необходимых настроек вам будет предложено зарегистрироваться (заранее запаситесь адресом и почтовым индексом подходящей страны). Из доступных вариантов подписки выберите Silver, затем соглашайтесь на пробный месяц Gold-членства (если до вас никто не подключал

вашу приставку к Сети, конечно) и – вуаля! Achievement unlocked!

Где можно почитать комиксы по Gears of War? Не могу найти...

А и не надо ничего искать – просто загляните на DVD-приложение к этому номеру. Компания Microsoft любезно позволила сделать вам небольшой подарок!

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТА



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

Реклама

PM Телеком

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

Приглашаем специалистов, имеющих опыт работы в области телекоммуникаций

Без комментариев

Страна Игр: The Best

Злобный Хомяк:

Несколько громких и приятных слов (не судите строго, делюсь своим мнением). Номер удался. И чертовски приятно, что сие знаменательное событие произошло не в режиме активной демонстрации мускулов, а в формате дружеской ностальгической встречи.

Обложка-попури предупреждает о том, что внутри журнала – смесь несмешиваемого. Но это предупреждение не в силах передать того фонтана эмоций, страстей и позитива, которые затаились во глубине пресс-талмуда!

В нашей финансово-нестабильной и экономически-неустойчивой повседневной жизни радостей с каждым днем становится меньше и меньше. И в этом смысле «Самый Bestатый номер» похож на игру, которую не ждешь, а она, как черт из табакерки, выстреливает и оставляет след в сердце. И хочется такую игру проходить снова и снова.

Друзья, мы все – очень разные люди, мы верим в разных богов, имеем разный цвет кожи, живем в разных городах и странах. И так здорово, что у нас есть кое-что общее, то, что объединяет нас и делает нас близкими людьми. Видеоигры и «Страна». Так давайте скажем спасибо всем тем, кто причастен к созданию этого путеводителя в мир радости и счастья! Всем-всем, простите, от уборщицы редакции до главредактора. СПА-СИ-БО!

Этот номер нельзя читать в суетной спешке, на ходу или в метро; он заслуживает участи быть прочитанным в уютной домашней атмосфере, в любимом кресле и с бокалом шампанского. Только так можно предаться легкой ностальгической грусти и немного помечтать: вернуться на места боевой славы вместе с Биг Боссом, посетить в очередной раз Персию...

И напоследок. «Самый Bestатый номер» настоящий геймер должен поставить на полку с любимыми играми, а для будущего журналиста он должен стать настольной книгой, ибо такого собрания сочинений лучших отечественных журналистов в одном выпуске вы не встретите нигде.

PS. Улыбнуло: продавщица в киоске сказала: берите, берите, юбилейный, сотый выпуск!

Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

от Сан-Диего. Узнав точную дорогу я уговорил родителей отпустить меня туда, ведь посетить этих игроделов всегда было моей мечтой.

На следующий день мы отправились в Карлсбад. Местечко оказалось красивым, и я ожидал, что на нужном здании или где-то рядом будет фиолетовый логотип с буквой R (думаю, все знают, что R – логотип всех филиалов фирмы Rockstar, меняется только цвет). В действительности все оказалось наоборот – скромное здание и никаких надписей, намекающих на присутствие Rockstar и т.п. Несмотря на то что пришел я «прямо с улицы» приняли меня в Rockstar очень даже хорошо: на вопросы отвечали с удовольствием, предложили экскурсию по офису, на что я, естественно, согласился. Жалко, что фотографировать внутри было запрещено. Беседовал я с директором по персоналу Сарой Шафер. Диалог наш протекал примерно так.

– Здравствуйте! У вас очень красивый офис. А сколько персонала работает здесь?

– Добрый день. Здесь работают порядка 130 человек. У каждого своя должность, и, надеюсь, все ей довольны, гордятся и дорожат ей.

– Мы, геймеры, тоже надеемся на это, ведь вы создаете блестящие игры. А какой средний возраст персонала?

– В среднем у нас работают люди 25-30 лет.

– Я знаю, что до Rockstar San Diego эта студия называлась Angel Studios. А сколько же игр вы создали под лейблом Rockstar San Diego?

– Вы знаете не так много, около двенадцати, причем большинство из них – это игры линейки Midnight Club.

– А в 2008 году, сколько игр было выпущено?

– Только одна. Это и был пока последний Midnight Club 3: LA.

– Ну... вы же собираетесь продолжить эту серию?! В мире миллионы поклонников этих игр, в том числе и в России!

– Пока я точно не могу сказать, вы же видите, что происходит с Need For Speed. Но я надеюсь, что серия Midnight Club будет развиваться и процветать.

– А не хотели бы вы создать что-то вроде Midnight Club: Moscow или Midnight Club: St. Petersburg?

– Хм... а это идея! Думаю, следующая Midnight Club будет точно не про город в США. Кто знает, может это будет Москва или Петербург.

– На вашем сайте я видел раздел вакансий. А какое образование требуется, чтобы работать у вас?

– Это зависит от должности. Конечно, хорошее образование помехой не будет. Но если вы, например, биолог, то вам нужно еще раз хорошенько подумать, создание игр – это ваше или нет. Но даже если вы и биолог, вы все равно можете попробовать себя в нашей компании. Среднее образование, конечно, обязательно.

– Как вы боретесь с пиратством?

– Обычно мы стараемся разработать новую защиту от копирования для наших дисков. Думаю, вы знаете, какую хорошую защиту поставили на GTA IV. Также в этом вопросе нам помогает правительство, ведь нелегальное копирование запрещено законом.

– Игры, сделанные студией Rockstar Games очень популярны. На популярность игры также влияет и ее стоимость. Какая, по-вашему, должна быть стоимость игры для обеспечения популярности?

– Это трудный вопрос. Но в среднем стоимость игр Rockstar около \$49.99.

– В ваши игры можно играть не только на PC, но и на некоторых игровых консолях. Для каких именно консолей вы выпускаете игры?

– Раньше это были PS2, Xbox, PSP. Сейчас мы выпускаем игры для PS3 и Xbox 360.

– В вашем офисе вы стараетесь использовать Windows или все-таки Macintosh?

– Мы используем и то и другое. В каждой ОС есть свои плюсы и недостатки, поэтому наличие обеих приводит к лучшей отдаче от наших специалистов.

Вы не поверите, но после долгой беседы мне предложили... осмотреть все помещения студии! Если быть более точным, то Сара Шафер провела мне экскурсию по Rockstar San Diego. У них очень удобные рабочие помещения, где достаточно комфортно работать. В Rockstar есть, где пообедать, есть спортивный зал и даже массажная комната. Наверное, все это – тоже часть рецепта удачной игры.

По комнатам офиса развешены плакаты всех игр Rockstar. Я смог увидеть даже легендарный плакат GTA London. Но лучшей, на мой взгляд, должностью является проверка игр на глюки и т.д. Приходишь с утра в офис, садишься в комфортное кресло, достаешь джойстик от PS3 и не просто наслаждаешься игрой, а получаешь за это законную зарплату (мечта любого геймера!).

Совсем не порадовало только одно – в конце экскурсии я спросил: «Знаете ли вы какие-нибудь русские студии?». Ответ был, увы, отрицательный.

Наверняка, многие, где-то в глубине души, захотели поработать в Rockstar San Diego. Я же подумал о том, что если в отечественных студиях будут столь же комфортные условия работы, то наши девелоперы будут идти на работу с удовольствием, и... русские игры обязательно будут получаться намного лучше! Вот такая мысль пришла мне в голову после личного знакомства с Rockstar San Diego.

С уважением, Федор Филимонов

Врен// А я, когда был в отпуске в Шотландии, протупил и не зашел в Rockstar North, хотя их офис был через дорогу от гостиницы. Хотя, если честно, правильно сделал, что не зашел. А то получилось бы как в анекдоте: приехал на пляж, а вокруг – станки, станки, станки.



Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «РС ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев –
3150 руб.
На 12 месяцев –
5580 руб.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12 МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999
(для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU
или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то журнал будете получать с февраля.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ _____

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте
на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

подарочный журнал _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажите название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажите другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990		КПП 770401001
Плательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 200 г.		
Ф.И.О. _____		
Подпись плательщика _____		

ИНН	7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва		
р/с № 40702810509000132297		
к/с № 30101810900000000990		
БИК 044583990		КПП 770401001
Плательщик _____		
Адрес (с индексом) _____		
Назначение платежа		Сумма
Оплата журнала « _____ »		
с _____ 200 г.		
Ф.И.О. _____		
Подпись плательщика _____		

Содержание РС-диска

Много разных полезных файлов на РС-диске

Видео на РС-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Street Fighter IV

Выпученные глаза, яркая стилизация «под мультик» и по-настоящему хардкорный игровой процесс старой школы – все это новый Street Fighter. Обожаем!



Бесславные ублюдки

Тизер нового фильма Квентина Тарантино. Сюжет, по традиции, «отмороженный»: несколько осужденных солдат соглашаются выполнить опасную миссию в обмен на свободу.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Темные коридоры огромного космического корабля, традиционные рукопашные схватки и герой Вина Дизеля, вставший не с той ноги. Смотрите геймплей из продолжения «Хроник Риддика».



Gurren Lagann

Еще один отличный ролик из коллекции Gurren Lagann Parallel Works. Вновь действие происходит в параллельной вселенной: рыцари Камина, Симон и Вирал спасают плененную царем тьмы принцессу Нью.



PSP Zone

Прошивка: 5.03
ДемOVERсия: Infinite Loop
Видеоролики: Tenchu: Silent Assassin, Dynasty Warriors: Strikeforce, Prinny: Can i Really Be The Hero
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



Слово редактора

В этот раз в «Территории HD» сразу два обновленных «взрыва из прошлого». Первый – это долгожданный Street Fighter IV, а второй – обновленная и дополненная версия «Хроник Риддика». Обязательно посмотрите геймплейную нарезку из этих игр. В разделе демоверсий вас ждет «пробник» мясного шутера NecroVision. Название ничего не говорит? Тогда знайте: это от создателей Painkiller. Любителям экзотических модификаций предлагаем ознакомиться с модом Ragnarok Arena Remastered для Half-Life 2, превращающим привычную «Халфу» в экшн-платформер. Ну а киноманы должны оценить тизер нового фильма от Квентина Тарантино.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кода из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопрелюдии:

- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (PC, PS3, Xbox 360)
- Ryu Ga Gotoku 3 (PS3)

Видеообзоры:

- Empire: Total War (PC)
- Guitar Hero World Tour (Xbox 360, PS3, PS2, Wii)
- Street Fighter IV (Xbox 360, PS3, PC)
- F.E.A.R.: Project Origin (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:

- Battlefield 1943 (PC, PS3, Xbox 360)
- Fuel (PC, PS3, Xbox 360)
- Madworld (Wii)
- Tom Clancy's H.A.W.X. (PC, PS3, Xbox 360)
- Splatterhouse (PS3, Xbox 360)
- Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up (Wii)
- Stormrise (PC, PS3, Xbox 360)
- Dead Space Extraction (Wii)
- God of War III (PS3)

Special:

- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- The Sims 3 (создавая игру)
- Madworld (презентация)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:

- NecroVision

Территория HD:

- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- Street Fighter IV
- Empire: Total War

Дополнения:

- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45

rFactor

- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:

- Прошивка 3.95
- Infinite Loop (демоверсия)
- Tenchu: Silent Assassin (трейлер)
- Dynasty Warriors: Strikeforce (трейлер)
- Prinny: Can i Really Be The Hero (трейлер)

Банзай!

- Афросамурай (трейлер)
- Diebuster – Pure Love (клип)
- Gintama (шестой опенинг)
- Gurren Lagann – Rap wa Otoko no Tamashii da! (клип)
- Monobright – Anata Magic (клип)

Драйверы:

- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- GeForce Forceware 182.05 Vista
- GeForce Forceware 182.05 XP

Патчи:

- Архивы НКВД: Охота на фюрера. Операция «Валькирия» v1.02 RU
- Crysis Warhead v1.1 Hotfix Интернациональный
- FIFA Manager 09 – патч #3 Интернациональный
- Gears of War – патч #3 RU
- Pro Evolution Soccer 2009 v1.30 Интернациональный

Софт:

- AVG Internet Security 8.0.237a1428
- Jetico Personal Firewall 2.0.2.8
- Trojan Remover 6.7.5 build 2563
- ABViewer 7.0.0.46
- VideoPad Video Editor 1.0
- ReWriter 1.0
- CintaNotes Beta M6
- Real Desktop Lite 1.44
- TaggedFrog 0.7
- TeraCopy 2.0 beta 4a
- Zipex 2.4.0.923

- Basic Screen Recorder 1.47
- ConvertXToDVD 3.4.8.123
- Free Audio Dub 1.4.3.50
- Free Video to iPhone Converter 2.1.3.51
- Free YouTube Download 2.2.3.52
- GOM Player 2.1.15.4610
- MovieSlider 1.0
- POG-iMPlayer 4.01
- Radio Sure 1.6.700
- YouTube Clip Extractor 1.0.0.10
- DTweak Free 4.1
- PassMark BurnInTest Pro 6.0 Build 1101
- Vista Manager 2.0.5
- WindowBlinds 6.4

Софт-стандарт:

- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.5
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.6.2
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.40.05
- Miranda IM 0.7.14
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- Miranda IM 0.7.14
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:

- Бесславные ублюдки (Inglourious Basterds)
- Знамение (Knowing)
- Типа крутой охранник (Observe and Report)
- The Taking of Pelham 1 2 3
- Tokyo!

Shareware/Freeware:

- Bipo: Mystery of the Red Panda
- County Fair
- Strike Ball 3
- World Voyage
- Аэроплан
- Легенды пиратов. Загадка шкатулки
- Невероятные приключения Ники

Игры на РС-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на РС-диске этого номера «Страны Игр».

NecroVision

Демоверсия хоррор-шутера от первого лица, действие которого одновременно разворачивается на полях Первой мировой войны и в подземном мире, где обитают демонические создания. Доступен уровень The Fortress, представляющий собой полуразрушенный городок. Вначале герою игры хорошенько достается от немецких солдат, после чего он теряет сознание и, очнувшись, оказывается в эпицентре вторжения монстров. Геймерам придется уничтожить десятки зомби, которых создает парящий в небе призрак.



Half-Life 2

Идея превратить шутер от первого лица в платформенную аркаду возникает не в первый раз. Теперь же подобные мысли были реализованы с Half-Life 2. И хотя чаще всего такие модификации создаются для одиночного прохождения, авторы Ragnarok Arena Remastered решили сделать сетевую баталию. Идея несерьезна, но модификация получилась не только качественной, но и весьма интересной. Тактика боевых действий стала очень странной, и любителям экзотики этот мод наверняка понравится.



Battlefield 1942

Среди поклонников Battlefield 1942 обязательно найдутся люди, которые предпочитают обычным модификациям «левую резьбу». Именно для них создан мод с весьма заковыристым названием T.W.I.W.M.T.V. Игра и так не очень-то балует игроков реализмом, а данный мод издается над исторической достоверностью как может. Игра кишит всевозможными жутковатыми конструкциями, среди которых особо выделяются летающие подводные лодки. Вместе с тем, это не только безумный набор техники, но еще и необычный взгляд на геймплей.



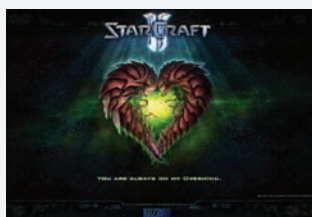
rFactor

Некоторые играют в rFactor вовсе не ради гоночных «монстров», способных развивать скорости далеко за 300 километров в час. Для любителей неторопливой езды мы предлагаем модификацию Derby Challenge. Здесь предстоит ездить на сравнительно скромных спортивных машинах, которые невысокую скорость с лихвой восполняют великолепной управляемостью. Для того, кто безумным скоростям предпочитает эффектную езду с управляемыми заносами, Derby Challenge будет настоящим подарком.



Галерея

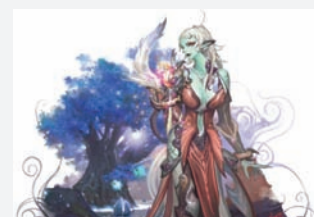
Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации

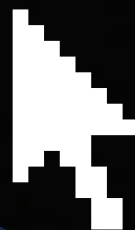


Рубрика «Банзай!»





КЛИКНИ НА ГАЗ!
on-line гонки на www.maxi-racing.ru



**ИГРАЙ
И ВЫИГРЫВАЙ**
СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ
WWW.MAXI-RACING.RU

ALPINE®

представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы
от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоём компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто. А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!

Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО
в составе Allianz

MAXI
tuning

msn.ru
msn

АНОНС

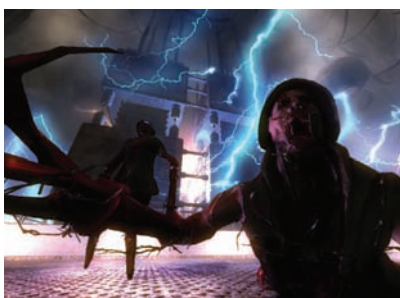
В следующем номере...

В продаже с 26 марта

РЕЦЕНЗИЯ

NecroVision (PC)

В этом номере мертвяки маршировали на Вьетнамскую войну, а в следующем будут штурмовать окопы на Западном фронте.



РЕЦЕНЗИЯ

Gobliins 4 (PC)

Пьер Гийод в очередной раз расставляет точки над «i». Три гоблиина теперь в трех ииизмерениях!



СПЕЦ

Сериал Duke Nukem

Красная майка + синие штаны + желтые волосы + темные очки + шаблонные фразы + большая пушка = рецепт успеха?



В РАЗРАБОТКЕ

Brutal Legend (Xbox 360, PS3)

Джек Блэк, хард-рок и фэнтези-апокалипсис — еще одна сумасшедшая игра от авторов Psychonauts и Тима Шафера лично.



В РАЗРАБОТКЕ

Skate 2 (Xbox 360, PS3)

Дебютная скейт-игра от Electronic Arts застала весь мир врасплох, зато уж сиквел ждали все. Вот, дождались.



СПЕЦ

God of War 3 (PS3)

Последний крестовый поход кровожадного спартамца Кратоса. Но мы уже знаем, чем все закончится: чудовищ в Греции давным-давно нет...



РЕЦЕНЗИЯ

Tom Clancy's HAWX (PC, PS3, Xbox 360)

Союз Ubisoft и Тома Клэнси породил «западный ответ Ace Combat». Товарищи пилоты, отряду Ghost нужна ваша поддержка!



РЕЦЕНЗИЯ

Ninja Blade (Xbox 360)

Ниндзя быстрого реагирования спешит на помощь. Там, где он прошел, — руины, трупы монстров и... добро!



СПЕЦ

Resident Evil: занимательная вирусология

История знаменитого хоррор-сериала. Эволюция страха от Синдзи Миками до Дзюна Такеути.



В следующем номере

Давняя английская традиция предписывает изображать французское Сопротивление в комедийном ключе, как нам рассказал Илья Ченцов. Увидим ли мы нечто подобное в перспективном шпионском боевике Saboteur (его делает Pandemic Studios, создатель Mercenaries и Destroy All Humans!), проверит Константин Говорун, который ради такого случая покинет насиженное главредское кресло и отправится в Лондон на эксклюзивный пресс-показ от EA. Там он первым из наших поиграет в демоверсию и задаст каверзные вопросы разработчикам.

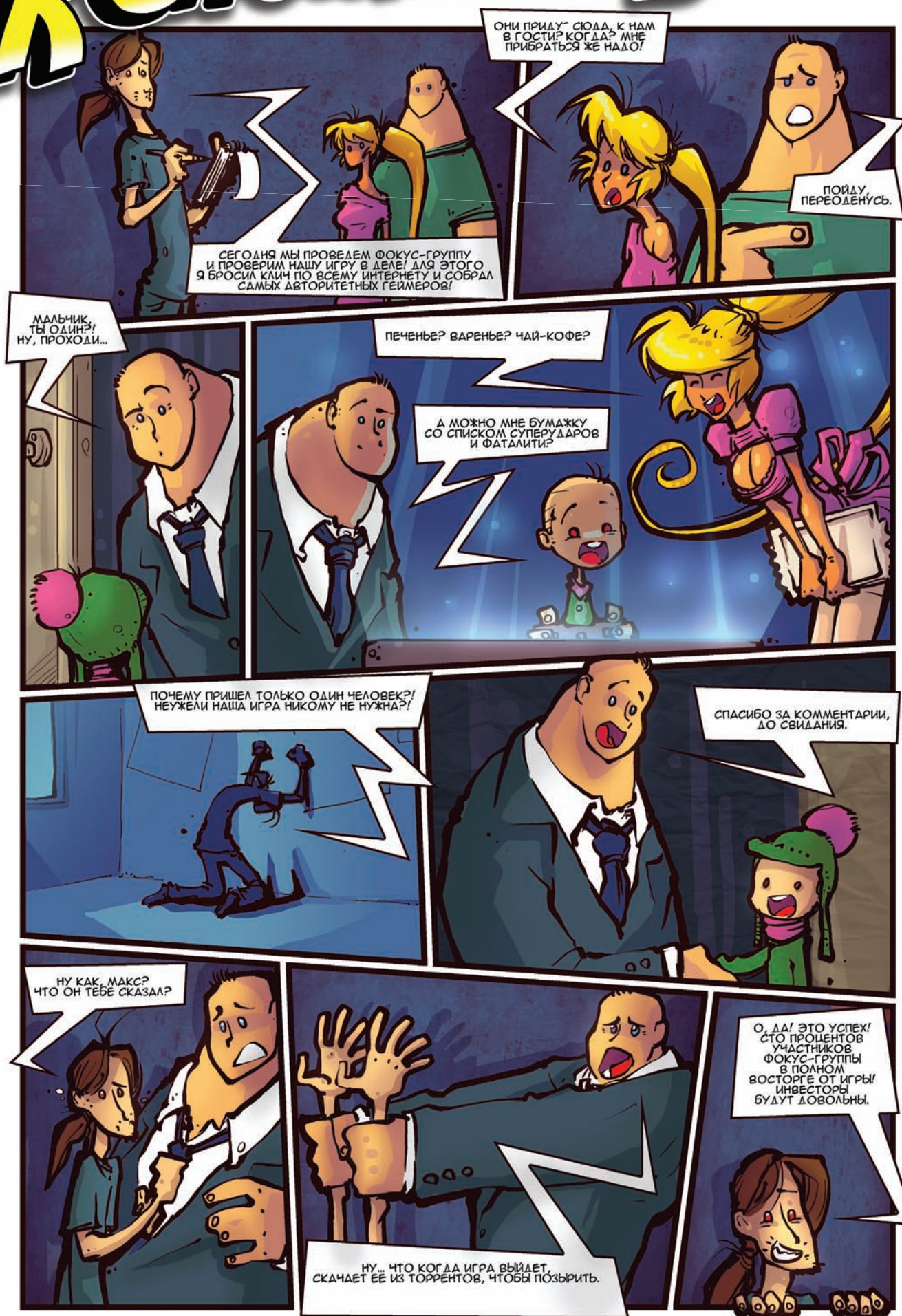
АНОНС

СТРАНА ИГР



Saboteur

КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



 **myspace.com**
a place for friends
ВСЕМИРНАЯ КОНТЕНТНАЯ СЕТЬ



MySpace - твой личный адрес

Создавай, живи, общайся!

- Неограниченный бесплатный фото- и видеохостинг
- Блоги, сообщества, форумы, мессенджер, почта
- Личные страницы звезд музыки и кино, моды и спорта, бизнеса и политики
- Новейшие хиты лучших музыкальных команд
- Самые популярные телеканалы и лучшее видео

220 МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК НЕ ОШИБАЮТСЯ:
ЗДЕСЬ ИНТЕРЕСНЕЕ!



☎ 0500

Новый тариф

...Твое время

Общайся в 10 раз дешевле!

После 5 минут исходящих местных разговоров в день все звонки до конца текущего дня становятся **в 10 раз дешевле**.

Условие снижения цены в 10 раз распространяется на исходящие местные разговоры в течение суток после 5 минут исходящих местных разговоров, при подключении абонентом тарифного плана «Твое время». Для целей настоящей рекламы под сутками понимается разница во времени между моментом истечения пятой минуты исходящих местных разговоров и 00.00 следующего дня. Реклама.



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

DRAGON AGE

НАЧАЛО

F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN™

